DL 1 DL 2 — Première partie : personnages de niveaux 4-6 / Deuxième partie : personnages de niveaux 5-7 — 9130



Une Aventure pour les Règles Avancées

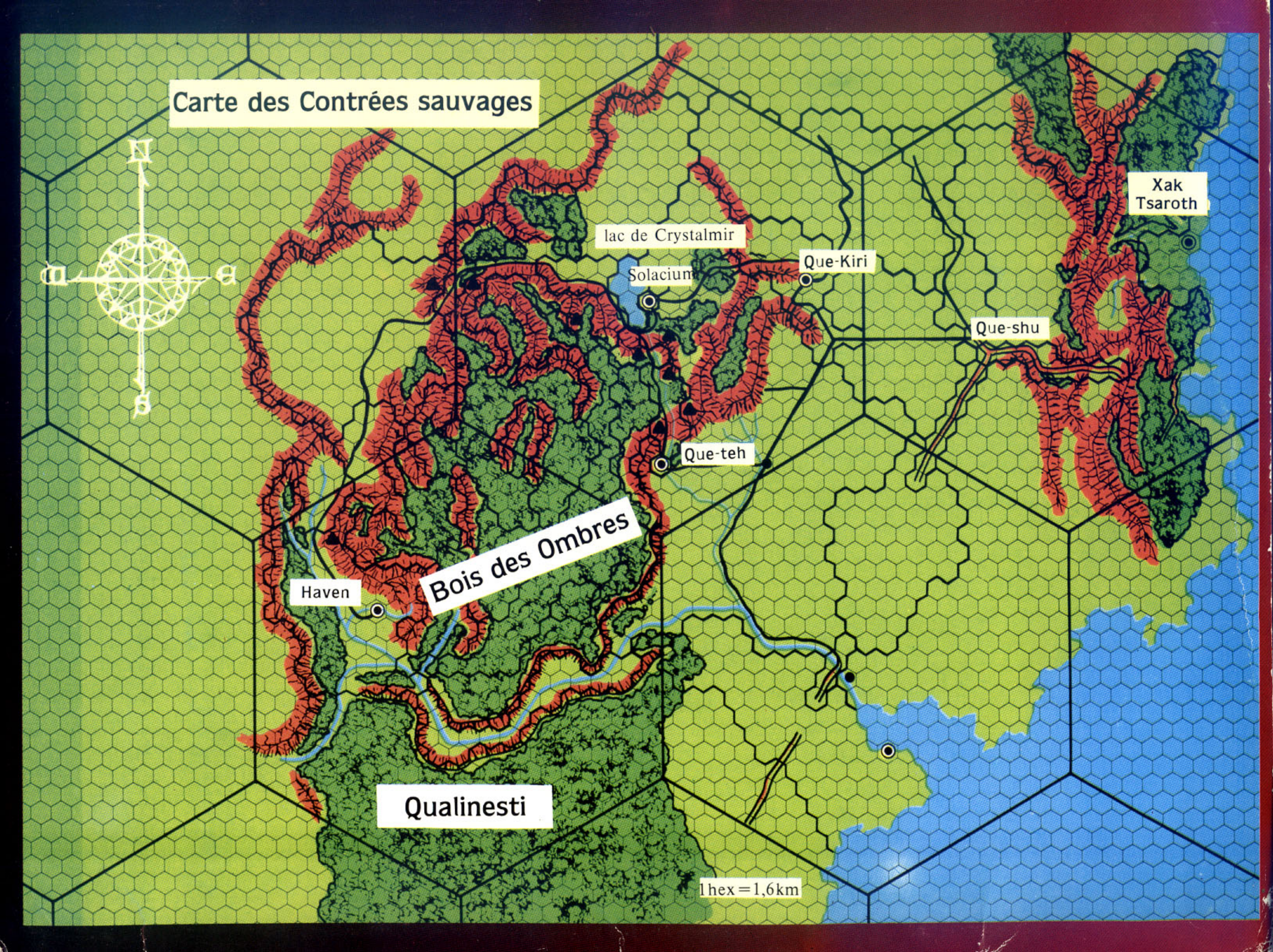
Les Dragons du Désespoir suivis Des Dragons de Flammes

Par Tracy Hickman et Douglas Niles

TSR™
TSR, Inc.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION ™



Carte de la mosaïque des territoires elfiques
lac de Crystalmir
Solacium
Que-Kiri
Que-Shu
Que ten
Gateway
White-rage River
New Ports
Qualinost
Qualinesti
chaîne montagneuse
cours d'eau
steppe
eau
falaise
arbres
piste
route
village
ville
marécage
1 hexagone = 2 km
1 hex = 2 km.
Pax tharkas
Sla-mori
n
1 hexagone = 2 Km


Carte des Contrées sauvages
Xak Tsaroth
lac de Crystalmir
Solacium
Que-Kiri
Que-shu
Que-teh
Bois des Ombres
Haven
Qualinesti
1 hex = 1,6km

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®

DRAGONLANCE™

Une Aventure pour les Règles Avancées

Les Dragons du Désespoir suivis Des Dragons de Flammes

Par Tracy Hickman et Douglas Niles





Harrassé par cinq années de vaines pérégrinations à la recherche de traces de la magie éteinte des clercs, vous approchez de Solacium. Krynn a changé depuis votre départ ; des réfugiés, fuyant en masse les colonies humaines du nord, colportent d'horribles récits. Une armée d'envahisseurs a brûlé leurs villages et massacré leurs familles. Parmi ces témoignages se cachent des rumeurs plus sinistres encore : les dragons, ces anciens démons de légende, sont de retour, prêts à semer terreur et destruction sur leur passage.

Aussitôt achevé ce premier volet, vous vous remettez en route alors que les conquérants contrôlent la totalité des steppes. Seul le royaume elfique de Qualinesti leur a échappé pour l'instant présent. L'existence du reste des habitants n'est plus que souffrances : un imposant convoi d'esclaves les transporte par centaines jusqu'à la citadelle de Pax Tharkas.

"Les dragons du désespoir" et "Les dragons de flammes" représentent les deux premières parties de la saga de DRAGON LANCE. Tout en trouvant sur leur chemin d'inquiétants draconiens, des spectres asservis et d'ignobles Aghars, vos participants découvriront les vastes étendues du monde de Krynn et exploreront moult lieux étranges comme les ruines de Tsak Tsaroth ou le Sla-Mori. Il est possible de jouer ces aventures aussi bien de façon autonome que comme point de départ d'une grandiose épopée rythmée par les hauts-faits de l'histoire de DRAGON LANCE.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147, U.S.A.

Ce module est conçu pour être joué avec les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS®.

Imprimé en FRANCE par Publi R.A. Paris



Une Aventure pour les Règles Avancées

Les Dragons du Désespoir Suivi Des Dragons de Flammes

par Tracy Hickman, et Douglas Niles

TABLE DES MATIERES

PREMIERE PARTIE : LES DRAGONS DU DESESPOIR de Tracy Hickman

PROLOGUE

Les délicates incrustations d'un trône jettent des reflets d'or chatoyants dans le flot de lumière tamisée qui inonde la scène. A droite du siège, un trépied ciselé supporte un énorme globe de cristal. Sur un autre chevalet, à gauche, repose un grand livre. Entre ces deux trépieds, un vieillard vêtu de robes blanches immaculées sommeille sur le trône. Une main posée sur le globe, l'autre sur le tôme. Le calme de son visage donne à penser qu'il n'a fermé les yeux que depuis quelques instants. Mais en dépit de cela, l'homme demeure immobile, tout comme demeure immuable l'expression pensive qui se lit sur ses traits, car il est Astinus de Palanthus, le Gardien des Traditions du Monde.

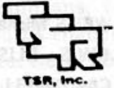
Astinus parcourt le monde en quête des plus audacieux exploits des hommes, consignant des actes de grandeur qui, en d'autres circonstances, auraient sombré dans l'oubli. Il est l'historien des historiens : Astinus est présent au moment même où se crée l'histoire.

Et pourtant le vieillard n'a jamais quitté son trône.

Vous, Maître de Donjon, vous êtes l'esprit d'Astinus. Contemplant votre corps mortel, vous lui renouvelez vos adieux car l'époque la plus glorieuse de l'histoire de ce monde nommé Krynn est sur le point de se dérouler. Passant inaperçu parmi les plus braves des héros, vous en notez les péritéties. Vous percevez l'histoire tant par des yeux d'êtres humains que de créatures — bons ou mauvais, peu importe — ressentant ce qu'ils ressentent eux-mêmes.

Maintenant, éloignez-vous du trône, abandonnez une fois de plus votre enveloppe mortelle. Ramassez votre bâton poli par l'usage et avancez tranquillement dans la lumière. N'oubliez rien.

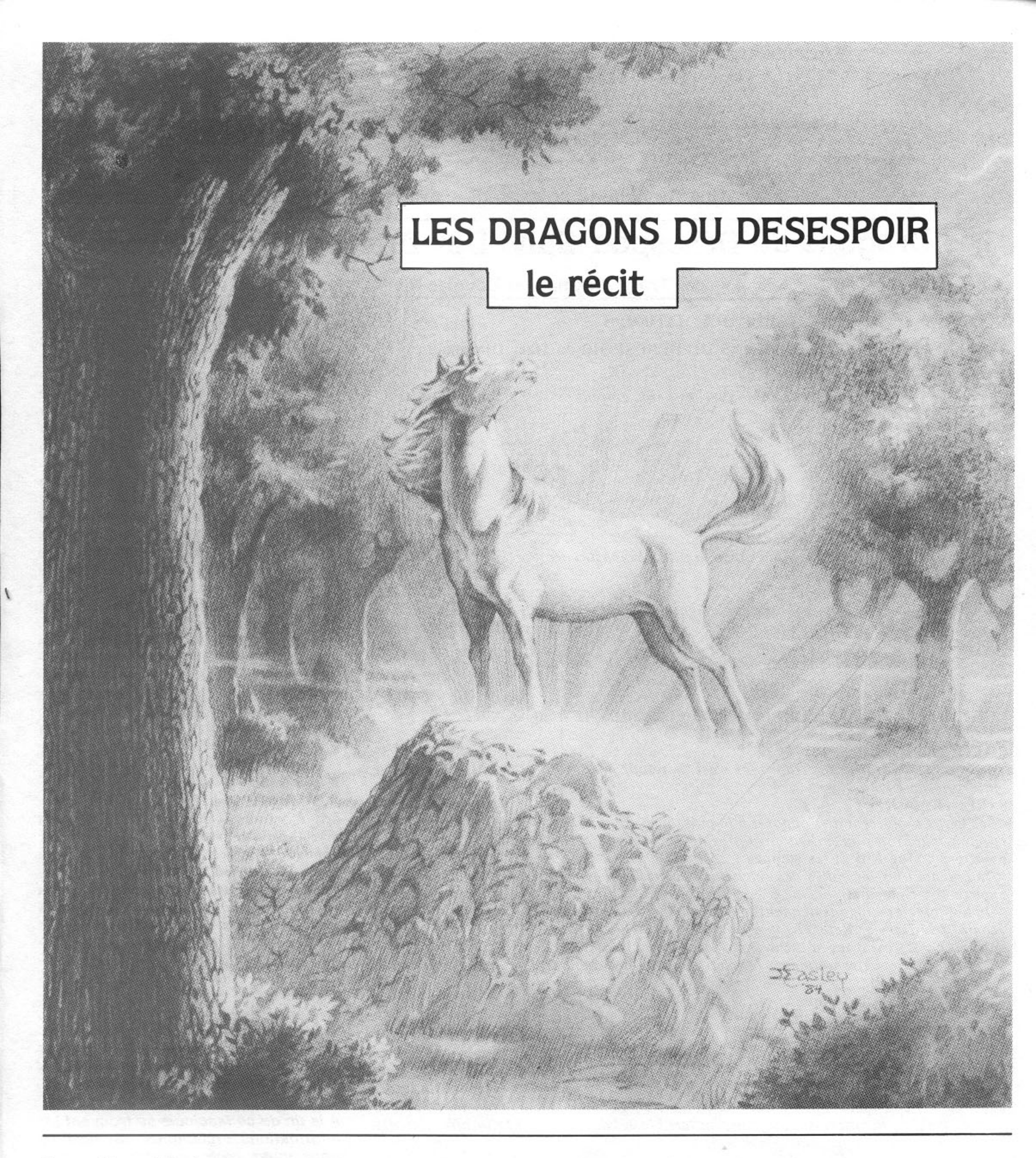
A la fin de ce fascicule se trouvent les informations techniques nécessaires pour jouer cette aventure. Référez-vous à ces sections pour vous familiariser avec le monde nouveau de Krynn et l'ensemble de ses fantastiques merveilles.



TSR, Inc.
PO Box 756
Lake Geneva, WI
53147

TSR UK, Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge, UK
CB14AD

LES DRAGONS DU DESESPOIR
le récit



Conception originale : TRACY HICKMAN
Superviseur : MICHAEL WILLIAMS et MICHAEL DOBSON
Equipe de Conception : Tracy HICKMAN, Michael DOBSON, Harold JOHNSON, Larry ELMORE, Jeff GRUBB, Douglas NILES, Carl SMITH, Hargaret WEISS, Michael WILLIAMS
Design : BRUCE LEWIS - ELISABETH RIEDEL
Dessins : CLYDE CAL DWELL - JEFF EASLEY

Cartes : "DIESEL" STEPHEN D. SULLIVAN
Cantiques : MICHAEL WILLIAMS - TRACY HICKMAN
Chansons : T. Hickman, M. Williams, Carl Smith (La complainte de Lunedor) ;
T. Hickman, M. Williams (Hymne des Elfes).
Traduction Française : DOMINIQUE MONROCQ

Imprimé en France par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841

Chapitre 1 : La route vers l'est

"Les dragons du désespoir" est la première partie de la saga équipe de DRAGON LANCE. Vous pouvez le jouer individuellement ou bien dans le cadre de la grandiose campagne de DRAGON LANCE.

L'aventure des "Dragons du désespoir" est conçue pour un groupe de 6-8 personnages de niveau 4-6. Prévoyez une répartition équilibrée des différentes classes de personnages dans le groupe : l'aventure met les talents de chacune d'entre elles à contribution.

DRAGON LANCE raconte une histoire. Les participants vont passer approximativement la première partie de ce module à accumuler des renseignements sur leur quête, lesquels vont ensuite les aiguiller vers la cité enfouie de Xak Tsaroth où se déroulera l'aventure en donjon proprement dite.

La plupart des éléments concernant le monde de Krynn sont nouveaux aussi bien pour vos joueurs que vous-même. Il existe trois différences importantes entre les campagnes habituelles régies par les **Règles avancées de Donjons & Dragons** et cet univers :

1. L'or n'a aucune valeur sur ce monde. Chaque lieu possède sa propre monnaie et ses propres valeurs d'échange (tout ceci est expliqué dans l'Appendice 1). Quelque chose qui a de la valeur dans un pays peut fort bien ne plus en avoir dans un autre.

2. Les sorts cléricaux n'existent plus depuis près de trois cents ans. Quelques individus se font toujours appeler clercs et appartiennent à des ordres religieux. Toutefois, tous ceux-ci ont renié les vrais dieux en faveur d'autres divinités moins exigeantes (qui n'existent pas). Ces pseudo-clercs utilisent les mêmes tables de combat que les clercs authentiques mais ne disposent d'aucun sort. Les clercs PJ originaires d'autres campagnes perdent sur le champ leur capacité à lancer des sorts en débarquant dans le monde de Krynn. Ne craignez rien : le but de cette aventure initiale consiste à regagner ces capacités.

3. Aucun dragon n'existe sur Krynn depuis plus de mille ans. En conséquence, la plupart de ses habitants ne peuvent retenir un petit sourire ironique lorsque l'on parle de dragons, persuadés qu'il ne s'agit que de simples contes destinés à effrayer les enfants. Peu de gens croient que les dragons ont autrefois existé, presque personne ne pense qu'ils existent à l'heure actuelle.

Vos aventures sur Krynn débutent par l'Evénement 1 ci-dessous. Au fur et à mesure que le monde et l'histoire se révèlent devant leurs yeux, les PJ doivent faire face à des événements (liés à des moments) ou des rencontres (liées à des endroits). Survenant sur leur chemin à tous les stades de l'aventure, ces événements et rencontres vont plus que certainement les conduire jusqu'à Xak Tsaroth et les amener à comprendre l'importance de leur quête.

Les joueurs ont la possibilité de camper les PJ de l'histoire de DRAGON LANCE, détaillés sur des cartes de personnages au centre de ce module. En règle générale, il est plus avantageux pour les joueurs d'avoir recours à ces personnages au lieu d'apporter les leurs dans la campagne.

Si vos participants insistent malgré tout pour intégrer d'autres personnages dans cette partie, examinez-les avec un soin scrupuleux tout en gardant à l'esprit les différences énoncées dans cet avant-propos.

Dans ce module, tous les PJ elfes sont des elfes de Qualinesti. D'autres sortes existent mais n'apparaissent dans la saga de DRAGON LANCE que dans des modules ultérieurs.

L'équivalent des petites-gens s'appelle des kenders. Ils ressemblent à des adolescents de quatorze ans tout ratatinés et, contrairement aux petites-gens normaux, portent des chaussures. Ces individus disposent de deux capacités spéciales (en sus de celles habituelles des petites-gens) :

1. *Provocation.* Les kenders sont passés maîtres dans l'art d'insulter les gens pour les mettre en colère. Toute créature provoquée par un kender doit réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de se lancer immédiatement à l'attaque avec sauvagerie durant 1-10 rounds avec des pénalités de -2 au "toucher" et de +2 sur sa classe d'armure.

2. *Intrépidité.* Les kenders sont immunisés contre la peur, qu'elle soit magique ou non.



Ils font preuve, en revanche, d'une curiosité extrême, un penchant qui leur vaut souvent de se mettre dans l'embarras.

Le texte de ce module parle des personnages joueurs de différentes manières : PJ, aventuriers et/ou héros. Lisez à haute voix les paragraphes encadrés à l'intention de vos participants.

Bienvenue sur Krynn et dans le monde fantastique de DRAGON LANCE !

Evénements

Contrairement aux rencontres qui se déroulent dans les lieux spécifiques, les événements surviennent à des moments précis. Si le texte ne le précise pas, ils peuvent arriver n'importe où. Le premier événement marque le début de votre aventure, les suivants s'enchaînant ensuite à l'instant prévu selon l'ordre indiqué ci-dessous.

Evénement 1 : L'aventure commence.

Les joueurs se trouvent à l'endroit marqué d'un "X" sur la carte des contrées sauvages. Commencez par leur lire ce qui suit :

> Une brise enjouée vous caresse gentiment le visage, transportant la fragrance musquée caractéristique des régions forestières. Le doux murmure des feuilles agitées par le vent, des insectes et des petits animaux sauvages envahit le paysage. La fin du jour fait monter le rouge aux joues de l'immensité dégagée du ciel et le force à sombrer dans un sommeil étoilé. Vous êtes chez vous.
>
> Vue du haut de ce promontoire rocheux, la vallée paraît paisible et intacte. Des pinèdes touffues tapissent les versants des montagnes, concurencées ça et là par d'impénétrables bois de trembles. Teintés de bleu dans le lointain, les sommets encerclent la vallée pour délimiter une agréable cuvette montagneuse.
>
> C'est un miracle qu'il ait encore de si magnifiques endroits de par le monde. Avant le Cataclysme, les jours s'écoulaient avec ordre et sénérité ; l'imprévu n'y avait pas sa place. Maintenant, le monde a changé, enseignant ainsi deux leçons primordiales.
>
> Tout d'abord, aucune beauté - pas même celle de cette vallée - n'est à l'abri. Toutes les richesses du passé n'ont pas réussi à protéger les peuples anciens. L'or n'a désormais plus aucune valeur : il est trop mou pour façonner les armes ou les armures. L'acier est le plus précieux de tous les métaux, bien que le moindre royaume frappe sa propre monnaie et dicte ses taux de change.
>
> Deuxièmement, aucune magie n'est éternelle : il est impossible de dénicher de vrais clercs, pas plus que l'on connaisse l'existence de clercs dotés de pouvoirs miraculeux depuis le Cataclysme, près de 300 ans auparavant.
>
> Il y a cinq ans, vos amis et vous-même êtes partis chacun de votre côté en quête d'un vrai clerc. Vous vous retrouvez ce soir sur la route de la ville de Solacium pour faire état de vos recherches.



Chapitre 1 : Evènements



Si les joueurs utilisent les personnages fournis au centre du module, ils doivent maintenant lire à haute voix le résumé des antécédents et de la personnalité de leur personnage inscrits au dos des cartes. Vous remarquerez que Lunedor n'entame pas la partie avec le groupe mais le rejoint peu de temps après. Les joueurs qui préfèrent camper leurs propres personnages n'ont rien à raconter.

Une fois ceci achevé, arrive la rencontre suivante :

> Aucun d'entre vous n'a découvert la moindre trace d'un vrai clerc au cours de vos multiples voyages.
>
> Vous entendez des bruissements dans les buissons sur votre gauche. Tout à coup, de sombres silhouettes surgissent des sous-bois de chaque côté de la route. Leur teint hésitant entre le jaune et le verdâtre paraît encore plus pâle en comparaison avec leurs lourdes armures noires. Leurs traits difformes se détachent dans les ténèbres crépusculaires. S'accroupissant, ils forment un large cercle autour de vous, manifestement hors d'atteinte de la pointe de vos épées.
>
> Un poney robuste arrive à grand peine sur le route, ployant presque sous le poids d'une silhouette adipeuse fort semblable - à l'exception de son tour de taille - à celles des individus qui vous cernent. Le cavalier tourne brusquement la tête dans votre direction et hurle : "Onyx réclame le bâton de cristal bleu ! Livrez-le sans tarder ou mourez !"

Maître Toede (Seigneur hobgobelin). AL LM ; DE 12" ; pv 22 ; DV 4 ; AT 1 ; D 1-6 ; peut bondir jusqu'à 9 m. TCAO : 15

10 Hobgobelins (soldats). AL LM ; DE 9" ; pv 2,3x3,5,3x6,7,9 ; DV 1+1 ; CA 5 ; AT1 ; D 1-8. TCAO : 18

Toede n'attend pas que le groupe lui réponde ; il est fermement décidé à ne pas faire de quartier. Il oblige sa monture à pivoter légèrement. "Anéantissez-les et apportez-moi le bâton !," crie-t-il avant de filer au galop dans les bois.

Suivant les ordres de Toede, les hobgobelins attaquent. Si certains sont faits prisonniers, ils savent uniquement qu'on leur a donné l'ordre de surveiller la route de nuit et de trouver un bâton de cristal bleu.

Une fois le combat terminé, reprenez le cours de l'aventure. Les PJ se trouvent désormais sur la route à l'est de Solacium.

Evénement 2 : La découverte de Lunedor.

Lancez 1d4. Le résultat indique au bout de combien de rencontres après le début de la partie cet événement se déroule.

> Soudain, une douce musique se fait entendre, tirant son origine d'une jeune femme svelte et belle. Une lyre à la main, elle s'assied avec grâce. A ses côtés, un homme des steppes de grande taille porte une flûte à ses lèvres.
>
> Les yeux de la femme ont l'éclat d'azur du ciel, sa peau la douceur du beurre. Mais le plus fascinant de sa personne reste sans conteste les longues mèches blanches aux reflets d'or de sa chevelure. Sa cape tissée est bordée d'une somptueuse fourrure blanche et une plume solitaire est rabattue à droite de sa tête.
>
> La voix aussi limpide que l'air hivernal, elle se met à chanter...

Le chant de Lunedor se trouve au centre de ce module. Si quelqu'un campe le personnage de Lunedor dans le cadre de l'aventure, faites en sorte qu'il (ou elle) lise les paroles à haute voix ou encore, à condition de posséder des dons naturels de ménestrel, qu'il (ou elle) les chante avec l'accompagnement musical approprié.

Si les PJ présents à cet événement ont perdu des points de vie au cours de précédents combats, un étrange fait se produit : un bâton de cristal tombe d'un pli de la robe de Lunedor, roule jusqu'aux PJ blessés et les guérit (cf. *Trésors et tômes* pour connaître les limitations et effets du bâton). Si aucun PJ n'a subi de dégâts, Lunedor range alors son instrument dans son sac et, se levant, tire le bâton de sa cachette.

Si Lunedor est un PJ, celui (ou celle) qui l'incarne peut alors prendre le personnage en mains et se joindre au reste du groupe. A cet effet, il (ou elle) lit aux autres joueurs ce qui est inscrit au dos de sa carte de personnage. Puis, lorsque Rivebise se présente, c'est à vous de faire de même avec la carte de ce personnage. Si personne ne joue Lunedor, elle suivra Rivebise (qui est toujours un PNJ) et restera un PNJ jusqu'à la fin de ce module.

A moins que le groupe n'agisse de manière à les accompagner, Lunedor et Rivebise ramassent leurs possessions, saluent leur auditoire et s'en vont. Si les joueurs évitent Lunedor et Rivebise, ils peuvent les rencontrer une seconde fois au cours de l'Evénement 3.

Evénement 3 : Nouvelle rencontre avec Lunedor.

Si Lunedor ne se joint pas au groupe au cours de l'Evénement 2, les PJ peuvent encore la rencontrer ultérieurement. Lancez 1d6 à chaque jour de jeu, en ajoutant 1 au résultat pour chaque jour à Lunedor ne croise pas le chemin des aventuriers. A partir du moment où le résultat devient supérieur ou égal à 6, les PJ aperçoivent Lunedor et Rivebise à quelque distance durant la journée. Les énigmatiques musiciens s'arrêtent alors, saluent de la tête les aventuriers et leur donnent l'occasion de faire leur connaissance.

Evénement 4 : La lecture du Cantique.

Durant une nuit où le groupe a établi un campement (à votre choix), faites circuler le Cantique du Dragon qui se trouve à la fin de ce fascicule. Demandez à chaque joueur, comme s'ils se trouvaient tous autour du feu de camp, de lire une strophe (sauf les deux dernières) à voix haute, du premier au dernier vers, jusqu'à ce que soit achevé le poème.

Evénement 5 : Les vents se transforment en glace.

Au matin du quatrième jour après le début de l'aventure, une brise glaciale qui vient du nord commence à souffler.

Evénement 6 : Les nuages d'orage.

Au cours de la cinquième journée de jeu, des nuages noirs et menaçants se forment à l'ouest, au sud et au nord du groupe.

Evénement 7 : L'avance des armées-dragons.

Juste après le crépuscule de la cinquième journée de jeu, les armées-dragons se mettent en marche et envahissent toutes les terres en direction du sud. Ensuite, toutes les 4 heures, un secteur de rencontre tombe en leur pouvoir. Considérez les zones ainsi occupées comme des Terres-dragons (cf. zone 43). Pour tomber, un secteur doit, pour commencer, posséder une frontière commune avec la zone 43 ou bien jouxter une zone capturée durant l'heure précédente. La direction générale de l'invasion doit diriger les PJ vers Xak Tsaroth (zone 44).

Si les PJ se trouvent dans un secteur capturé, ils aperçoivent les premières lignes des armées draconiennes qui se rapprochent en se déplaçant à 9". Cela leur donne l'occasion de fuir l'avance de l'armée jusqu'à Xak Tsaroth.

Deux régions ne peuvent pas tomber sous la coupe des Draconiens à ce stade : les terres effiques de Qualinesti (zone 19) et le Bois des Ombres (22-26). Leur destinée diverge et fera l'objet de futurs modules de DRAGON LANCE.

Rencontres

Les rencontres sont les épisodes de l'aventure qui sont liés à des secteurs précis indiqués sur la carte et entourés de pointillés. Considérez-les comme une sorte de "grande pièce de donjon" : dès que les PJ franchissent les limites en pointillé pour pénétrer dans un secteur, la rencontre prévue à ce propos se déroule immédiatement. Quelques secteurs possèdent la même référence : il s'agit de créer une sensation aiguë d'incertitude lorsque les joueurs poursuivent leur périple en suivant leur carte dépourvue de numéros. Si les PJ passent d'un secteur à un autre doté d'une référence identique, répétez simplement la rencontre.



Chapitre 1



1. La commune de Solacium

Les immenses arbres des vallées de Solacium frémissent sous l'effet d'une chaude brise d'automne. La grande route qui serpente entre les troncs flamboie des vives couleurs de la saison. Les bâtiments somptueusement colorés de Solacium sont confortablement nichés dans les hauteurs des branches des arbres.

Environ 500 personnes vivent à Solacium, sans compter les fermiers des champs environnants. La bourgade est entièrement construite sur les énormes branches des arbres des vallées, une variété qui atteint très rapidement sa taille définitive.

Solacium est principalement une communauté rurale. Ne possédant pas d'administration locale, elle est dirigée par la théocratie des Questeurs depuis la cité centrale de Havre, à environ trois jours de voyage à l'ouest. A l'instar de toutes les communautés des Questeurs, Solacium a recours à la fois au taux de change en Emas pour la monnaie et au troc de marchandises. Les métaux précieux, à l'exception de l'argent, ne sont d'aucune utilité ici : les lingots d'or peuvent aussi bien servir à maintenir une porte ouverte que comme presse-papier.

Tous les services que des aventuriers peuvent s'attendre à trouver dans un bourg de cette taille y existent à des tarifs raisonnables. La seule exception est le travail des métaux. Théros Feral, le forgeron, applique les taux habituels en ce qui concerne des objets en fer, mais l'acier a tant de valeur qu'il demande un supplément pour les armes (Cf. Appendice 1 pour les valeurs d'échange de l'acier et des Emas dans cette société). Dans la mesure où il travaille le précieux acier, Théros est l'homme le plus respecté de la ville.

1a. L'auberge du Dernier Refuge

Lisez la première description lorsque les joueurs approchent de l'auberge, la seconde s'ils y entrent et la troisième s'ils utilisent les PJ fournis dans ce module.

L'auberge du Dernier Refuge est nichée dans les hautes branches d'un arbre des vallées, à l'instar de tous les bâtiments ici, car Solacium est une cité arboricole. Des rires enjoués s'échappent de l'édifice. Des marches usées montent en spirale autour du tronc massif jusqu'à une porte sculptée.

L'auberge du Dernier Refuge reste toujours la même. Le bar en bois poli se glisse autour de plusieurs branches pleines de sève. Dans un coin, un vieillard glisse moult détails évocateurs dans des histoires qu'il raconte à la grande joie de la foule qui l'entoure. Otis Sandath, le tenancier, astique les carreaux colorés des fenêtres délicatement ouvragées situées derrière le bar. Il se retourne et, souriant, vous fait un signe de bienvenue avant d'envoyer la serveuse dans votre direction.

Un brouhaha emplit la taverne. Pensif, le tenancier retourne à ses carreaux. Installés à une table dans le fond, près du conteur, un homme et une femme discutent tranquillement. Un autre individu se tient à côté du vieillard devenu silencieux tandis qu'un petit garçon, perdu dans ses pensées, observe le feu de cheminée.

La serveuse s'avance vers vous, sourit et vous fait asseoir à une table. Quelque chose en elle semble familier. Ses cheveux ? L'éclair d'intelligence dans son regard ? Serait-ce Tika, la petite fille qui lavait le plancher de la taverne peu de temps - cinq ans - auparavant ? L'auberge reste toujours la même, mais ce n'est certainement pas le cas de ceux que l'on y retrouve.

Otik Sandath (aubergiste). AL LN ; DE 12" ; pv 6 ; DV 1 ; CA 10 ; AT 1 ; D 1-4.
TCA0: 79

Tika Galante (serveuse). AL NB ; DE 12" ; pv 16 ; DV 3 ; CA 9 ; AT 1 ; D 1-6 (avec un poêlon). TCA0: 76

5 villageois. AL var ; DE 12" ; pv 3, 4, 5, 2x8 ; DV 1 ; CA 10 ; AT 1 ; D 1-4.
TCA0: 79

Dans l'auberge, les consommateurs parlent tous à voix basse. Un PNJ dont s'approchent les héros aura une réaction amicale dans 50% des cas. Si on lui pose des questions, chacun d'eux révélera les informations suivantes :

Le tenancier : "Un bâton magique ! Je parie qu'il a été forgé par des démons de l'affreux bois des Ombres. De terribles mystères rôdent dans ce lieu, pour sûr ! Oh, quel endroit maléfique..."

Un homme à une table : "Des hommes encapuchonnés sont venus en posant des questions sur ce bâton ! Une bande de sales types, aucun doute là dessus. Je me demande s'ils offraient une récompense."

Un homme à côté du conteur : "Un homme à cheval de la Garde Sainte est passé ici il y a deux jours, en posant des questions sur ce bâton. Il a déclaré que quiconque le possédait ou avait des renseignements à son sujet, devait se rendre sans tarder à la capitale de Havre et y rencontrer immédiatement le Prélat du Temple... Mais je n'ai absolument aucune envie de me mêler de tout cela."

Le vieillard qui raconte des histoires : "Je vois une formidable et terrible destinée dans tes yeux. Il existe un bâton de couleur bleue que tu dois rapporter à Xak Tsaroth. Là, dans quelques jours seulement, il te faudra affronter le plus grand des dangers en échange du plus grand des présents offert à l'humanité."

Une jeune fille à une table : "Il a probablement été trouvé dans le bois des Ombres. J'ai entendu que là-bas, les ruines regorgeaient de richesses... et de dangers équivalents. Nul n'y a pénétré pour en revenir ensuite et raconter ce qu'il a vu."

Un garçon rêveur près de l'âtre : "Il y a à peine quelques jours, j'ai aperçu le cerf blanc près du pic du Prieur ! Si seulement je pouvais l'attraper... J'ai entendu dire que celui qui marche sur les traces du cerf blanc est béni..."

2. Le lac de Crystalmir

Le bleu du ciel d'automne prend une teinte plus sombre sur les eaux calmes du lac. Les douces forêts de majestueux arbres des vallées bordent les eaux sereines sur les rives de l'est, du sud et de l'ouest. Au nord, des champs bigarrés s'étendent vers les montagnes pourpres dans le lointain.

3. Les bois à l'est de Solacium

Les arbres imposants dominent les sentiers de toute leur hauteur. Le sol est moucheté de rayons de soleil tandis qu'écureuils et hirondelles s'interpellent bruyamment dans les branches. L'odeur musquée des feuilles mortes se mêle aux parfums des dernières fleurs sauvages.

4. La nouvelle route de Havre

Un cours d'eau, la Solace, miroite sous un vieux pont de pierre. L'eau jaillit hors de la forêt, par dessus les rochers et file vers la passe du Sud entre les pics de la Sentinelle. A l'ouest du pont, la route bifurque vers le sud et l'ouest. Les deux chemins serpentent entre d'immenses arbres des vallées dont les branches se rejoignent pour former une voûte qui resplendit des couleurs automnales au-dessus du passage.

En dépit du calme apparent qui règne ici, des créatures inhabituelles rôdent entre les arbres non loin de l'embranchement. Il s'agit de draconiens qui attendent que leur chef en amont (cf. zone 6) souffle dans un cor. Ils sont si bien dissimulés derrière des branches coupées qu'un PJ doit grimper dans un arbre pour découvrir leur présence et, même dans ce cas, il n'y a que 30% de chances de les apercevoir. Si un draconien est repéré, ils se lancent tous à l'attaque en sonnant d'un cor. Des voix glaciales et âpres lancent des cris de guerre qui retentissent dans les sous-bois.

8 draconiens baaz. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 3, 6, 2x9, 10, 2x12, 16 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant. TCA0:16

Si les PJ repèrent les draconiens et si l'attaque a lieu, les ennemis descendent des arbres en vol plané et coupent la retraite des aventuriers vers Solacium. Le son d'un cor éloigné répond à leur signal d'assaut. Les hommes-dragons se battent jusqu'à la mort dans leur tentative pour exterminer le groupe.

Le son du cor est un avertissement aux draconiens qui suivent ce groupe, pas un appel à l'aide. Les hommes-dragons ont l'intention de rester déguisés ou dissimulés tandis qu'ils parcourent les contrées des hommes. Ils sont persuadés que leurs armées grouilleront bientôt d'un bout à l'autre de ces champs. Pour l'instant, ils recherchent le bâton de cristal, mais ignorent dans quel but.

5. Le pic du Prieur

> Les teintes enflammées de l'automne vous entourent et une douce brise fait onduler vos cheveux. Au sud-ouest, la silhouette surmontée de blanc du pic du Prieur s'élève au loin. A peine visible de l'endroit où vous vous trouvez, une faille nette scinde l'aiguille rocheuse en deux comme si deux mains se rejoignaient en prière.

Le temps que le groupe traverse ce secteur, il y a 30% de chances pour que l'un de ses membres (déterminez-le au hasard) aperçoive le cerf blanc. Si l'ennemi est à leur trousses, cette probilité atteint 80%.

1 cerf blanc. AL LB ; DE 24" ; pv 77 ; DV 10 ; CA -5 ; AT 3 ; D 1-12/1-6/1-6 TC 40: 10

Une fois repéré, le cerf traverse un enchevêtrement de buissons et d'arbres pour émerger loin en avant du groupe. Sa blanche silhouette éclatante se détache dans les sous-bois et reste à faible distance des héros jusqu'à ce qu'il les ait conduits de l'autre côté de la faille au milieu du pic du Prieur. Après cela, il se précipite au galop dans le bois des Ombres (24).

Il est impossible de capturer le cerf. Si les aventuriers le tuent, des nuages noirs se forment dans le ciel et demeurent au-dessus du groupe pendant 7 jours. Durant cette période, les joueurs doivent ajouter +1 à leur classe d'armure. Le cadavre du cerf disparaît.

6. Entre deux vallées

> Une vallée dégagée s'étend alentour. Au nord-ouest et au sud-est, des arbres touffus jettent des éclats jaunes et écarlates sous un ciel lumineux. A l'est chatoie l'étendue bleutée du lac de Crystalmir. La vallée s'engouffre à l'ouest dans un défilé délimité par des parois à pic de granit. Le sol de la vallée elle-même continue d'avancer vers le nord-est.
>
> A quelque distance de là, à l'ouest sur la route, un groupe d'hommes blottis les uns contre les autres pousse lentement un grand chariot venant de Havre. Ils oscillent en rythme. Des robes épaisses et grossières dissimulent complêtement leurs traits.

Eloignées de 90-9000 m (1d100x10"), ces silhouettes aperçoivent le groupe au même moment que les aventuriers remarquent leur présence. Si les PJ ne s'en approchent pas, l'un des individus point un bras dans leur direction tandis qu'un autre avance lentement vers le groupe.

1 chef draconien baaz. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 12 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifie et tombe en poussière en mourant. TC 40: 16

10 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/ 18" ; pv 2, 3, 5, 6, 2x8, 2x9, 10, 11 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant. TC 40: 16

Il s'agit de draconiens déguisés, le visage dissimulé sous des capuches et des masques de tissu noir, les mains et les pieds recouverts de gants épais et de bandelettes. Bien que ce soit l'automne, ils semblent vêtus un peu trop chaudement pour se protéger du froid.

Alors que ses compagnons de rejoignent à proximité du groupe, le chef s'adresse aux aventuriers. "Bien le bonjour, voyageurs ! Ayez la bonté de faire preuve d'indulgence envers les questions d'un vieux clerc. Il y a quelques jours, quelqu'un a dérobé notre bâton de guérison à Xak Tsaroth. Mais voilà qu'un membre de notre congrégation est en train de rendre l'âme. Aussi avons-nous désespérément besoin de cet objet pour redonner vigueur et santé à ce frère malade qui repose à l'arrière de ce chariot. L'un de vous aurait-il ouï dire l'endroit où se trouverait ce bâton de cristal bleu ?"

Si les héros prétendent ne rien savoir de ce bâton, le chef déguisé fait un signe à ses camarades pour qu'ils libèrent la route et permettent au groupe de passer. S'ils laissent entendre qu'ils ont eu l'occasion de voir le bâton de cristal bleu ou d'en entendre parler, le chef draconien débite à toute allure, la voix légèrement tremblante, d'autres questions. Où l'ont-ils vu ? Il y a combien de temps ? Entre les mains de qui ?

Si les aventuriers révèlent qu'ils ont le bâton en leur possession, le chef draconien pousse un cri et empoigne son arme. Sur son appel, les draconiens engoncés dans leurs robes se ruent à l'assaut et, dans la mesure où leurs ailes ne sont pas libres, se déplaçent selon leur plus faible base (6"). Un draconien peut, une fois par round, arracher ses vêtements au lieu d'attaquer. Chacun d'eux a 20% de chances de réussir, ce qui lui permet immédiatement de se déplacer plus rapidement. Les draconiens s'efforcent de repousser le groupe vers l'est. S'ils parviennent à les obliger à reculer jusque dans le secteur 5, les hommes-dragons soufflent dans un cor. Si leurs camarades du secteur 4 sont toujours vivants, ils donnent également du cor puis se précipitent pour refermer le piège. Tous ces draconiens se battent jusqu'à ce que mort s'ensuive pour tenter de s'emparer du bâton.

7. Le val de Jakanth

> Des pistes s'enfoncent profondément dans les bois mais il est manifeste, même à la lisière des arbres, qu'un calme inhabituel s'est abattu sur ce lieu. La forêt a beau paraître parfaitement normale, une subtile différence - une pesanteur dans l'atmosphère - existe. Les insectes eux-mêmes se sont tus.

Des pieds entourés de plusieurs épaisseurs de bandelettes ont suivi cette piste peu de temps auparavant. Le fait de suivre ces empreintes conduit les héros jusqu'à un camp établi dans une clairière.

L'endroit sent le cheveu roussi. Des ossements carbonisés se mêlent aux cendres du feu de camp. L'herbe a été piétinée un peu partout.

Une fouille en règle du secteur permet de dénicher un bracelet d'argent incrusté de 4 gemmes (500 vpo chaque). A l'intérieur sont gravés les mots : "Feufaucon, guerrier de Que-Shu". Des hommes des steppes de Que-Shu sont à même d'identifier l'objet comme étant un bracelet que portent les guerriers chargés de défendre la tribu. Ce type d'ornement est forgé autour du bras des guerriers et seul la mort peut les en séparer.

8. Les champs du nord

> Une véritable mer de céréales inonde les plaines du nord. Les tiges ploient sous le poids des épis mûrs, prêts pour la moisson. Et pourtant les champs sont déserts, sans personne pour s'occuper de la récolte.

Les rares fermes de l'endroit paraissent avoir été abandonnées fort précipitamment. Les aventuriers n'ont que 20% de chances par tour de découvrir, ça et là dans les champs et à l'intérieur de quelques habitations, des traces de combats acharnés. Des empreintes de draconiens sont visibles de tous côtés autour de ces signes de lutte, mais les héros qui ont déjà rencontré des hommes-dragons sont capables de les identifier uniquement dans 60% des cas.

Toutes les traces se dirigent vers l'est (zone 35).



Chapitre 1



9. Les champs proches

Là, fermiers et ouvriers agricoles avancent à l'unisson à travers les champs de céréales. Les longs épis de blé tombent à profusion sous les coups secs et réguliers des faux étincelantes.

10-20 fermiers. AL var ; DE 12" ; DV 2 ; CA 10 ; AT 1 ; D 1-6 THAC0:16

Les ouvriers qui travaillent ici, dans les champs, semblent un peu nerveux et ne discutent avec les PJ que dans 20% des cas. "Bonne chance pour votre voyage. Nous ne voulons pas d'ennuis" sont les seules phrases qu'ils prononcent. 20% seulement de ceux qui ont déjà ouvert la bouche en diront plus et, dans ce cas, le discours qu'ils tiennent est presque toujours identique : "Nous ignorons ce qui se passe mais, après la nuit tombée, des disparitions surviennent dans nos campements et nos demeures. Maintenant, nous craignons tous les étrangers. Quel est cet horrible démon qui propage ainsi le malheur dans nos foyers ?"

10. La faille de la Sentinelle

Des parois de granit s'élèvent parallèlement de chaque côté du sol d'une étroite gorge où souffle et siffle un vent glacial.

11. La vallée des pics jumeaux

Les pics jumeaux, Tasin et Fasin, s'élèvent de chaque côté du défilé des ombres et dominent la route du nord qui mène à Haven, la capitale. A leurs pieds, les doux bruits de la forêt se font entendre dans une vallée luxuriante.

12. Le défilé des Ombres

Des parois massives de granit montent si haut vers le ciel qu'elles semblent ne pas avoir de fin, jetant des ombres dans la crevasse qui ne se dissipent qu'une heure par jour, lorsque le soleil est a son zénith. Le sol du défilé est étroit, mais fréquemment emprunté et parfaitement dégagé.

13-15. Les limites de l'expansion territoriale des Questeurs vers le nord

Des terres fertiles et verdoyantes occupent l'intérieur d'une immense vallée entre les versants des montagnes. Bâtiments de fermes et arbres marquent l'unique relief du paysage et de nombreuses pistes souvent fréquentées rejoignent une route principale au sud.

Il y a 15% de chances par tour que les héros découvrent un fermier ordinaire et sa famille se dirigeant vers le sud, traînant derrière eux tous leurs biens entassés dans une charrette. Sur la route principale, cette probabilité atteint 30% dans la zone 13 et 70% dans la zone 14. Dans la zone 15, on peut toujours découvrir une famille qui se dirige vers le sud sur la route principale.

2-20 réfugiés. AL var ; DE 12" ; DV 0-3 ; CA 8-10 ; AT 1 ; D 1-4 ou 1-6

Ces gens n'ont qu'une idée en tête : fuir vers le sud. Les yeux rivés sur la route qui s'étire devant eux, ils ne s'arrêtent pour discuter avec les PJ que dans 20% des cas. Si tel est le cas, ils ont toutefois une histoire intéressante à raconter : "Vous voyez la fumée qui s'élève dans la vallée là-bas ? Ce sont des Diables du Cataclysme - ma main à couper que c'est vrai - qui ont mis le feu ! Ils ont surgi du nord, il y a seulement trois jours, et ce n'est depuis que pillages et tueries. Pour l'instant nous fuyons vers le sud pour gagner la capitale. Une fois arrivés à Havre, nous pourrons reprendre la route vers des régions plus heureuses et plus sûres..."

16. La vallée de Havre

Des nuages de poussière oublitèrent la grand route qui traverse la plaine en son milieu. Un flot de réfugiés avance cahincaha vers le sud, en direction des minarets étincelants, mais encore distants, de Havre.

Des réfugiés fuient vers le sud, avançant d'un pas haggard, se battant même par moments pour de la nourriture. Ils sont tous trop occupés ou préoccupés pour parler aux PJ. De temps à autre, un contingent des Gardes des Questeurs chevauche le long de la file de réfugiés en s'efforçant de maintenir l'ordre (et en cherchant le bâton de cristal bleu).

2-20 réfugiés. AL var ; DE 12" ; DV 0-3 ; CA 8-10 ; AT 1 ; D 1-4 ou 1-6

Toute cette populace n'a qu'une idée en tête : atteindre la ville de Havre aussi vite que possible. Là, croient-ils, les Grands Questeurs seront en mesure de les guider et de leur offrir la protection des nouveaux dieux. Là, espèrent-ils, ils n'auront pas à craindre les envahisseurs.

Les champs alentour sont tous abandonnés. Une bagarre éclate de temps à autre (10% de chances par tour) à proximité d'un champ en bordure de route, impliquant 2d20 réfugiés pour savoir lequel s'emparera de la récolte ou des fruits.

Des troupes de Gardes Saints passent sporadiquement (25% de chances par heure de jeu). Elles quittent Havre dans 50% des cas.

1 lieutenant de la Garde. AL CB ; DE 12" ; DV 5 ; CA 2 ; AT 1 ; D 1-8

10 Gardes Saints. AL CB ; DE 12" ; DV 4 ; CA 4 ; AT 1 ; D 1-8

Les PJ ont 30% de chances d'arrêter le lieutenant de la Garde. "C'est de la folie pure, dit-il en secouant la tête dans une telle éventualité, et rien d'autre ! Mes hommes ne cessent d'aller et de venir pour canaliser ce ramassis de gueux, s'efforçant d'y maintenir un semblant d'ordre, mais c'est impossible ! Qu'est-il arrivé au monde ? Ils se précipitent tous vers Haven, mais il n'y a nulle part où aller ensuite, à l'exception du royaume elfique de Qualinesti ou du bois des Ombres. Qualinesti vient de fermer ses frontières et nul n'a réussi à pénétrer dans le bois des Ombres et à y survivre... Tant que j'y suis, sauriez-vous quelque chose au sujet d'un bâton de cristal bleu ?"

Si les héros lui avouent qu'ils ont vu ce bâton, voire même qu'ils en ont entendu parler, les hommes de la Garde les prennent en croupe et les escortent directement jusqu'au Conseil des Grands Questeurs (zone 17b).

17. La cité seigneuriale de Havre

Lisez cette description lorsque le groupe arrive aux abords de Havre :

Six tours blanches s'élèvent dans le ciel sur les contreforts des montagnes à l'est. Brillant de mille reflets d'or, elles encerclent l'architecture délicate de Havre. Une longue file de réfugiés engorger la route qui passe par la porte principale de la cité.

Lisez cette description une fois passée la porte de Havre :

Une foule compacte grouille au pied de pilliers cannelés avec un manifeste souci de la perfection. La moindre ruelle déborde de réfugiés affolés qui se bousculent et se lamentent devant les façades sereines d'édifices construits de longue date.

La cité seigneuriale de Havre est un lieu où scintillent des tours de marbre blanc décorées à l'or fin. Des remparts peu élevés, érigés plus pour le bénéfice de la décoration que pour offrir une réelle protection, font la jonction entre six tours grêles et forment un collier autour de la ville.

Le terme de "cité" est néanmoins trompeur en ce qui concerne Havre : intra-muros, elle n'a qu'un kilomètre et demi de diamètre, le triple à condition d' inclure les maisons à l'extérieur de l'enceinte. Sa population habituelle ne compte que 5.000 âmes.



Chapitre 1



La plupart des commodités que des aventuriers sont en droit d'espérer trouver dans une ville de cette taille y sont disponibles ; toutefois, le forgeron est directement employé par les Grands Questeurs et ne travaille qu'à leur demande. La monnaie est l'émas des Questeurs.

Deux endroits de la cité peuvent présenter un intérêt particulier pour les aventuriers : la taverne du Pichet d'Acier (17a) et la Chambre du Conseil des Grands Questeurs (17b).

La ville déborde de réfugiés.

2-20 réfugiés. AL var ; DE 12" ; DV 1-3 ; CA 8-10 ; AT 1 ; D 1-4 ou 1-6

Tous ces gens sont sur le bord de l'affolement général, la tête pleine d'atroces récits sur les envahisseurs dans le nord. Seuls 5% des réfugiés ont réellement vu les draconiens et les hobgobelins, ou bien leur armée, de suffisamment prêt pour les décrire. Les autres ne peuvent que répéter des histoires obscures et terriblement exagérées au sujet de "démons du nord". Aucun d'eux n'est d'une quelconque aide. Leur unique désir est de se rendre dans le sud sans plus courir le moindre danger.

A tous les coins de rue, des Gardes Saints tentent de maintenir le calme : une tâche impossible à réaliser.

10 Gardes Saints. AL CB ; DE 12" ; DV 4 ; CA 4 ; AT 1 ; D 1-8

Les gardes se précipitent pour mettre un terme aux bagarres éventuelles (20% de chances par tour) ou aident les gens à trouver leur chemin (40% de chances par tour), mais leur tâche la plus pressante consite à découvrir le porteur d'un bâton de cristal bleu et de l'amener toute affaire cessante devant le Conseil des Grands Questeurs. On leur a dit que cette personne pouvait bien représenter le seul espoir pour la cité bouleversée et sa population.

17a. La taverne du Pichet d'Acier

> La taverne est bondée d'hommes et de femmes qui, serrés comme des sardines, essaient d'oublier la raison qui les a amenés en ville. La chaleur est étouffante en dépit du temps glacial qui règne dehors en cette saison. Tous sont plongés dans leurs pensées et leur désespoir ; le calme de la foule donnerait le frisson à n'importe qui. Trois personnes - un homme avec une cape en fourrure, un autre, plus grand, habillé dans les tons verts et bruns d'un forestier et une femme engoncée dans une armure de cuir avec un bandeau sur l'œil - sont moins renfermés que les autres. Bien que paraissant plutôt calmes, ils s'occupent d'aider les gens plus âgés à trouver à s'asseoir et de faire libérer des sièges pour les femmes accompagnées de jeunes enfants.

2-20 réfugiés. AL var ; DE 12" ; DV 1-3 ; CA 8-10 ; AT 1 ; D 1-4 ou 1-6

Bien que la plupart des gens présents soient plongés dans leurs pensées, les aventuriers peuvent lier conversation avec les trois personnes mentionnées ci-dessus.

"Je devrais quitter la ville immédiatement, déclare l'individu à la cape de fourrure. Les Grands Questeurs disent qu'il n'y a rien à craindre ici, mais ils n'ont pas de pouvoirs. Où est leur magie ? Où sont leur miracles ? Comment peuvent-ils parler au nom de dieux s'ils n'ont pas de pouvoirs ?"

Le forestier : "Les gardes de la ville cherchent quelqu'un qui porte un bâton de cristal. Je me demande bien pourquoi... Cet objet pourrait-il nous préserver des envahisseurs dans le nord ?"

La femme : "Les routes vers le sud sont toutes bloquées. Les terres elfiques de Qualinesti nous sont interdites : les elfes nous repoussent. Il est possible de pénétrer dans le bois des Ombres par les passes du sud, mais je n'ai jamais entendu dire que quelqu'un en fût revenu. Ce qui ne laisse que le fleuve Blanche-rage entre le bois des Ombres et Qualinesti : une voie des plus périlleuses qu'on ne peut choisir d'emprunter qu'à contrecœur..."

17b. La chambre du Conseil des Grands Questeurs

> Au centre de ville, un pavillon supporté par six larges piliers brille de mille feux au-dessus de la foule hurlante. Des Gardes Saints entourent l'édifice, interdisant toute entrée.

Les PJ doivent franchir le cordon des Gardes Saints avant de pénétrer dans le bâtiment. S'ils y parviennent, ils peuvent ensuite s'adresser directement au Conseil des Grands Questeurs.

100 Gardes Saints. AL CB ; DE 12" ; DV 4 ; CA 4 ; AT 1 ; D 1-8

Les gardes ne laissent passer personne à l'exception de ceux qui apportent des nouvelles concernant le bâton de cristal bleu. Ils dévisagent ces individus avec circonspection pendant un moment avant de les introduire devant le Conseil.

> Un grand hall s'élève vers un plafond supporté de chaque côté par des piliers. A l'autre extrémité, neuf sièges sont installés en demi-cercle sur le sol de granit consciencieusement astiqué. Neuf hommes vêtus de robes blanches immaculées bordées d'or y sont assis. Une ceinture d'acier entoure la taille de chacun.

1 Maître des Grands Questeurs. AL CB ; DE 12" ; pv 35 ; DV 7 ; CA 8 ; AT 1 ; D 1-8 TCA0 : 13

8 membres du Conseil des Grands Questeurs. AL CB ; DE 12" ; pv 25, 26, 17, 22, 26, 16, 15, 16 ; DV 5 ; CA 8 ; AT 1 ; D 1-8 TCA0 : 15

La chambre du Conseil est vaste et élégante : 15 x 9 m, et haute de 9 m. Les conseillers désespèrent d'obtenir des informations sur le bâton de cristal bleu. L'armée draconienne au nord a proposé de ne pas les envahir s'ils remettent cet objet à sa place dans la cité orientale de Xak Tsaroth. Les prières du Conseil aux nouveaux dieux sont restées sans réponse, ils n'ont pas d'armée sur le pied de guerre : le bâton de cristal bleu représente leur ultime espoir pour sauver la nation.

Le Conseil demande à entendre les nouvelles apportées par le groupe. Si les aventuriers sont en possession du bâton et le disent, ses membres implorent avec passion qu'il leur soit remis. Si les PJ refusent d'accéder à leur requête, les conseillers leur demandent d'aller eux-mêmes le rapporter à Xak Tasroth.

Le bâton de cristal bleu a d'autres intentions. Tout conseiller qui touche le bâton (lancez 1d8 et déterminez lequel aléatoirement ; il est indigne du Maître de se lever et de toucher le bâton) est atteint par la *foudre* qui jaillit de l'objet et subit 4d6 points de dégâts. Si cela arrive, les Grands Questeurs déclarent que le bâton est une relique maléfique et ordonnent que les PJ aillent le reporter à Xak Tsaroth au nom de la sauvegarde de la nation.

18. Le fleuve Blanche-rage

> Les rivières de la vallée de Haven, la Tenebrae du bois des Ombres et les eaux limpides de l'Elfluent, se rejoignent dans cette région pour donner naissance à un fleuve puissant et bouillonnant, la Blanche-rage. L'eau s'engouffre rapidement entre les falaises que le courant a creusée dans la plaine. Au nord, la Tenebrae paisible quitte l'obscurité tenace qui règne sous les arbres du bois des Ombres. Un sentier longe le lit du fleuve et s'enfonce dans le sous-bois. Au sud, les grands troncs rectilignes des forêts de Qualinesti se dressent sur une épaisseur indéterminée.

Les PJ peuvent facilement traverser le fleuve à l'emplacement des gués (cf. carte), mais il est impossible de le faire ailleurs sans une quelconque embarcation. Tous ceux qui tentent de le franchir à pied ou à la nage doivent effectuer un tirage de force pour parvenir à regagner la rive qu'ils viennent de quitter ou bien, entraînés par la force du fleuve, ils sont malmenés par le courant sur 30 m en buvant la tasse (et subissant 1d12 points de dégâts de noyade). Ils doivent alors effectuer un nou-





veau tirage de force. Répétez ce processus jusqu'à ce que le PJ réussisse son tirage ou se noie. Il est impossible que les aventuriers se retrouvent entraînés sur l'autre rive du fleuve.

Les héros peuvent choisir de construire un radeau. Cette opération prend 1d4 heures par PJ que devra transporter l'esquif. En conséquence, un radeau pour un groupe de six personnages exige 6d4 heures de travail.

Le fleuve ne présente aucun danger pour les radeaux et, à condition que les aventuriers aient le courage de descendre le courant sur une telle embarcation, ils arrivent sur la zone 20.

19. Les terres elfiques de Qualinesti

> Les troncs des arbres distants d'à peine quelques dizaines de centimètres les uns des autres, des bosquets touffus de trembles poussent le long de la Blanche-rage. Derrière, la forêt s'assombrit et devient de plus en plus dense.

Une fois que les aventuriers ont passé plus d'une heure dans ce lieu, des elfes émergent soudain des arbres et encerclent le groupe.

15 elfes. AL LB ; DE 12" ; pv 17 chacun ; DV 2+2 ; CA 5 ; AT 1 ; D 2-9 (épée) ou 1-6 (flèche) TCA0: 16

Les flèches sont encochées, les épées tirées, mais les elfes n'attaquent pas. Ils demandent à la place au groupe de se rendre. Ces elfes ont reçu l'ordre d'amener les PJ aux centaures de la zone 23 pour une raison précise.

Si le groupe combat les elfes, ils devront affronter le reste de l'armée elfique, au rythme d'une unité par heure de jeu. Celles-ci sont identiques à la première unité rencontrée. Il en vient toujours, vague après vague, décidés à se battre pour leur patrie avec un férocité implacable. Les elfes luttent jusqu'à ce que mort s'ensuive sans toutefois se lancer aux trousses des PJ au-delà de la frontière nord de leurs terres.

Si un PJ demande à savoir pourquoi ils ont ordre de les conduire dans le bois des Ombres, un des elfes répond : "Nous avons vu des signes d'un mal indicible envahir les terres. Havre et la totalité des terres des Questeurs tomberont, à moins d'un miracle. Un être glorieux a traversé notre forêt et annoncé votre venue. Nous ignorons son nom, mais nous avons reçu l'ordre de vous conduire à l'orée du bois des Ombres selon son commandement".

20. La Blanche-rage encaissée

> Là, le vif courant chargé d'écume de la Blanche-rage rugit entre de hautes parois verticales. Le cours d'eau se rétrécit par endroits et se fraye un passage en force entre deux avancées de roc escarpée.

Les PJ qui ont la charge de piloter le radeau doivent alors effectuer des tirages de force et de dextérité une fois par tour. Dès que l'un d'eux manque un tirage, l'embarcation se brise sur un rocher, envoyant tous ses passagers dans les rapides. Si cela arrive, le radeau est plus proche de la rive nord du fleuve. Utilisez les règles de nage explicitées ci-dessus au 18 pour déterminer si les personnages parviennent à s'accrocher à la paroi rocheuse au nord. Dans cette éventualité, ils découvrent alors des passages qui leur permettent d'escalader la falaise pour aboutir à la zone 22.

Le radeau parcourt 3 kilomètres en un tour.

21. Les montagnes magiques

> La vallée s'étend d'est en ouest entre le pic du Prieur et une autre chaîne montagneuse. Sur le pourtour, de hauts bosquets de trembles agitent leurs feuilles encore vertes alors que l'automne est déjà bien entamé. Un tapis de hautes herbes grasses recouvre le sol de la vallée. Les deux voies d'accès à la vallée, vers le sud-ouest et vers l'est, conduisent dans l'obscurité de forêts encore plus profondes.

22. La forêt des spectres

> La voûte de feuilles s'épaissit ; sur le sol, au fur et à mesure que vous avancez, les taches de soleil se font de plus en plus rares puis disparaissent toutes en même temps. Le tronc des arbres est noueux, l'écorce presque noire. Devant vous s'étendent des ombres de plus en plus denses.

Ceux qui pénètrent dans le bois des Ombres (22-26) sont victimes de son charme déroutant. Lorsqu'un PJ quitte le bois des Ombres, il est incapable d'exprimer ce qu'il y a vu ou vécu, même s'il se rappelle clairement des aventures et des rencontres qui ont émaillé son chemin. Si les joueurs continuent, lisez ce qui suit :

> Se faufilant entre les formes étranges des arbres, des silhouettes bizarres voletent non loin de vous. La densité du sous-bois empêche de distinguer tant leur apparence que leur taille.

A moins que les PJ ne sortent du bois, les esprits se manifestent et demandent leurs noms. S'ils donnent de fausses réponses, les spectres asservis les attaquent alors. Si, à un quelconque moment avant ou pendant le combat, les héros avouent leurs vrais noms et/ou montrent le bâton de cristal bleu de Lunedor, les spectres cessent toute attaque et les laissent passer.

12 spectres asservis. AL CM ; DE 30" ; pv 3x17, 2x18, 2x19, 2x14, 2x10, 12 ; DV 3 ; CA 2 ; AT 1 ; D 1-8 ; 20% de résistance à la magie TCA0: 16

Les aventuriers à qui l'on permet de poursuivre leur chemin entendent le chef des spectres déclarer : "Le Maître des Forêts est là. Vous êtes attendus." Les esprits s'écartent tous devant les héros pour leur laisser le passage, sauf un qui les escorte pendant environ 800 mètres le long d'un sentier qui les mène à la zone 26.

Si les PJ posent à leur curieux compagnon des questions sur les spectres, il leur répond : "Il y a bien longtemps, avant que ne change le monde, nous avons reçu pour consine de garder cette terre contre le moindre péril. Telle est la Raison. Nous avons échoué. Désormais nous nous repentons en la protégeant tant que cela est encore possible."

23. Le domaine boisé des centaures

> "Halte!" Le large torse d'un homme s'élève soudain d'un buisson qui pourtant pousse jusqu'à hauteur d'œil. Il vous toise de plus de cinquante centimètres. Un bras musclé surgit, prêt à jeter une lance. "Vous êtes pris. Suivez-moi jusqu'au juge de la forêt ou soyez jugé par ma lance et celles de mes compagnons".

Si les héros résistent, les centaures luttent jusqu'à la mort. Sinon, ils désarment le groupe et, hissant les PJ sur leur dos, les emmènent dans la zone 26.

8 centaures. AL CB ; DE 18" ; pv 18, 28, 21, 13, 24, 20, 19, 16 ; DV 4 ; CA 5(4) ; AT 2 ; D 1-6/1-6 TCA0: 15

Les centaures sont peu enclins à discuter de quoi que ce soit avec les PJ tant qu'ils n'auront pas vu le Maître des Forêts. Aux questions des aventuriers, ils se contentent de répondre : "Le Maître des Forêts répondra à tout".

24. Les dryades des forêts

> D'énormes chênes enfoncent profondément leurs racines dans le sol et vous dominent de toute leur magnificence. Bien qu'herbe et brousailles continuent de croître, constellées de glands et de brindilles, il est difficile d'apercevoir quoi que ce soit à plus de quelques dizaines de centimètres à l'intérieur de la forêt.

A moins qu'une autre créature de ces bois escorte les PJ, les dryades manifestent leur présence dès que les héros ont parcouru plus de 400 mètres dans cet endroit. Les PJ ne les aperçoivent que fugitivement : des fem-

mes aux longs cheveux et à la voix douce qui se parlent en chuchotant. Elles ne font aucun effort pour s'adresser aux héros et disparaissent quand on s'approche d'elles. Si une créature de la forêt accompagne les PJ, ces derniers ne verront pas les dryades.

1-6 dryades. AL N ; DE 12" ; DV 2 ; CA 9; AT 1 ; D 1-4 ; sorts de *charme*

Le Maître des Forêts offre gîte et protection aux dryades qui, en contrepartie, gardent cette forêt. Elles chuchotent les unes avec les autres lorsqu'elles aperçoivent des intrus et avertissent le Maître des Forêts.

25. Le défilé de l'Étoile du Soir

Des défilés escarpés escaladent les pentes raides des sommets de la chaîne de la Sentinelle. Des nuages passent au dessus des clairières bleu-vert qui se découpent à flanc de montagne.

Le groupe a 15% de chances par tour de rencontrer un pégase dans ce secteur. Les pégases paissent tranquillement, sans être dérangés par la présence du groupe. Ces créatures sont si dociles que les PJ peuvent les monter.

1-12 pégases. AL CB ; DE 24"/18" ; DV 4 ; CA 6 ; AT 3 ; D 1-8/1-8/1-3

Lorsque les héros les montent, les pégases s'envolent. Mais, une fois dans le ciel, ils se dirigent sans détour vers la zone 26 en dépit de toutes les tentatives possibles et imaginables des héros pour les diriger. Si les PJ menacent un pégase, la créature fait une ruade après avoir décollé, obligeant son cavalier à réussir un tirage de dextérité sous peine d'être désarçonné.

26. Le bocage de la licorne

La dense forêt de chênes laisse brusquement la place à une clairière. Des brins d'herbe grasse en tapissent le sol jusqu'à un flanc de colline surmonté par un promontoire rocheux. Perchée sur ce surplomb se tient une licorne majestueuse, levant haut la tête avec fierté mais avec une étrange tristesse dans le regard.

Si les PJ approchent du promontoire, la licorne leur parle. Elle peut appeler des créatures sylvestres à son aide si les aventuriers font preuve de suffisamment d'inconscience pour l'agresser.

Licorne, Maître des Forêts. AL CB ; DE 24" ; pv 60 ; DV 10 ; CA 2 ; AT 3 ; D 1-8/1-8/1-20 7(40 : 10

"Je suis le Maître des Forêts, déclare la licorne quand le groupe avance. Vous avez pénétré dans la grande forêt : je vous accorde le droit de passage et l'aide de toutes les créatures tant que vous demeurez à l'intérieur de nos frontières". A compter de cet instant et jusqu'à ce que les PJ quittent la forêt, aucune créature ne les agresse si elle n'a pas été attaquée d'abord.

A un moment de votre choix, le Maître des Forêts annonce aux PJ : "Il y a quelques jours, un être grand et glorieux vint parmi nous. Il possédait une immense sagesse et des pouvoirs rares de nos jours. Ayant prophétisé votre venue, il vous a laissé ce message : "Volant par-dessus les chaînes montagneuses du levant, vous devrez rejoindre Xak Tsaroth en moins de deux jours. Là-bas, si vous prouvez votre valeur, vous recevrez le plus grand présent jamais remis en ce monde." Tels furent ses mots exacts : "le plus grand présent jamais remis en ce monde !"

Le Maître des Forêts n'en sait pas plus, mais il a conscience qu'une terrible force maléfique détruira sous peu la beauté de son domaine.

Si les PJ requièrent l'aide du Maître des Forêts, ce dernier appelle les pégases. Ces magnifiques animaux, un pour chaque PJ, se déployent silencieusement en cercle dans le ciel au-dessus de la clairière et se posent avec la douceur d'une plume dans l'herbe haute. Ils permettent aux aventuriers de les monter et, d'un bond puissant, décollent dans les airs. Leurs ailes bruissent dans le vent et ils s'élèvent rapidement au-dessus de la clairière. Les PJ qui jettent un coup d'œil par-dessus leur épaule aperçoivent le Maître des Forêts fièrement dressé sur le promontoire. "Le plus grand présent que l'homme n'ait jamais reçu vous attend... Emportez la paix de mon foyer dans vos cœurs ; elle ne subsistera bientôt nulle part ailleurs." Les PJ s'envolant ainsi du bois des Ombres sont victimes de la confusion du départ (cf. zone 22) et doivent également réussir un tirage de constitution à chaque tour sous peine de s'endormir.

Si les aventuriers décident inconsidérément d'attaquer la licorne, elle invoque immédiatement des créatures sylvestres magiques pour la défendre. Effectuez aussitôt un tirage sur la liste de rencontres aléatoires concernant le bois des Ombres. A compter de cet instant jusqu'à ce que les PJ quittent la forêt, toutes les créatures rencontrées les attaquent à vue. Si, en revanche, les héros se dirigent vers la lisière du bois, les créatures tentent simplement de les chasser de cet endroit.

27. Le col de Portal

Les feuilles luisantes flottent doucement dans les airs, tombant des arbres jusqu'au sol du défilé. La route usée se faufile paisiblement entre les deux pointes des pics de la Sentinelle.

28. Portal

Des volutes de fumée fainéante s'échappe des cheminées de Portal. Les demeures confortables et les échoppes sont peletonnées dans les bras des montagnes de la Sentinelle au début du col qui mène à Solacium. L'odeur du pain en train de cuire adoucit le vent frais de l'automne.

Portal ressemble à Solacium par bien des aspects. Néanmoins, les maisons sont construites sur le sol et, contrairement à Solacium, la ville n'a pas de forgeron.

Les citoyens de Portal ignorent tout d'un danger causé par des "hommes-démons" ou des "armées maléfiques" et, dédaigneusement, considèrent que de tels récits ne sont que des contes à dormir debout. Des "dragons dans la nuit" est le nom dont ils baptisent les histoires peuplées de choses qui n'existent pas.

29. Les steppes du couchant

D'immenses prairies s'étirent pendant des kilomètres à l'est des montagnes de la Sentinelle. L'herbe brunie se couche sous le vent d'automne dont la température a brusquement fraîchi.

30. Que-Teh

Sifflant avec tristesse, le vent glacial rôde dans le village silencieux de Que-Teh.

Les signes caractéristiques d'une fuite précipitée sont perceptibles d'un bout à l'autre du village : bocaux de nourriture à moitié vidés, repas à demi terminés et hochets-crécelles d'enfants abandonnés dans un coin. Un ranger a 50% de chances de découvrir des traces des villageois qui mènent sans détour jusqu'à la zone 38.

31. Le grand carrefour

Au milieu des ondulations d'une immense steppe convergent trois routes. A leur intersection, une unique colonne de pierre indique les directions de Que-Teh, Que-Kiri et Que-Shu. Un vent froid tourbillonne autour du pilier. Vers l'est, un épervier solitaire trace des cercles dans le ciel.

Le sol est piétiné. Un ranger dispose d'une probabilité de 30% d'identifier certaines empreintes comme appartenant à des draconiens (à la condition, bien entendu, d'avoir déjà vu de telles créatures auparavant). Ces traces se dirigent vers l'est, en direction de Que-Shu (36).



32. Que-Kiri

> Des minces colonnes de fumée s'échappent des cheminées de Que-Kiri. Tandis que vous approchez de la ville, plusieurs hommes, venant apparemmment de la bourgade, avance précautioneusement dans votre direction.

Les gardes municipaux accompagnent les PJ à travers la ville sous bonne escorte mais ne les autorisent pas à rester. Ils discutent avec les aventuriers mais, inquiets quant à la sécurité de leur cité, ils n'ont aucune confiance dans les étrangers.

10 gardes municipaux. AL var ; DE 12" ; pv 11, 10, 3, 6, 2, 2x8, 9, 4, 5 ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ; D 1-6 TCAO: 16

Si le groupe tue les gardes et tente d'entrer dans la ville, la population toute entière l'en chasse et, en aucun cas, ne lui offre aide ou renseignements. Les aventuriers peuvent amener un garde à leur parler dans 80% des cas. Dans cette éventualité, il leur dit : "Nous ignorons la nature du danger qui vient vers nous, mais nous savons qu'il arrive. Nos éclaireurs ont vu d'énormes incendies dans le nord. Nombre d'entre nous ont disparu au cours de la semaine dernière. Mais maintenant nous sommes prêt à accueillir l'ennemi. Nous sommes plus de 600... Qui pourrait nous résister ?" Ils sont certains d'être en mesure de battre n'importe quel adversaire et que rien ne les empêchera de le faire.

33. La vallée de Kiri

> La forêt devient plus sombre et plus touffue aux abords d'un ancien sentier. Une tranquilité aride et glaciale plane dans l'atmosphère ; les arbres sont noueux et tordus. Vous avez l'impression d'être constamment surveillés par tout ce qui vous entoure.

Un sorcier mauvais est mort ici autrefois. Seule demeure son essence.

34. Les steppes à l'ouest de Que-Shu

> Un vent glacé et mordant traverse le plat pays. Une odeur caractéristique, portée par les vents qui soufflent de l'est, emplit vos narines : l'odeur âcre de l'herbe qui brûle.

35. La désolation au nord

> Sous vos semelles, les prairies se transforment rapidement en chaume carbonisé. Sur des kilomètres, les plaines autrefois verdoyantes ont subi les ravages d'un gigantesque incendie. Le goût de cendre de la terre brûlée subsiste dans l'air. Des créatures massives et lourdes ont piétiné le sol de tous côtés.

Un ranger ayant croisé déjà le chemin de draconiens peut déterminer dans 80% des cas que ces empreintes leur appartiennent. Il a également 20% de chances de découvrir qu'elles se dirigent tout d'abord vers le sud avant de remonter vers le nord.

36. Que-Shu

Lisez ceci lorsque les héros pénètrent dans cette zone :

> Des vents glacés dissipent les volutes de fumée que dégagent encore les feux agonisants à l'intérieur du village.
>
> Des oiseaux décrivent des cercles dans le ciel au-dessus de la bourgade où rien ne bouge, avant de descendre lentement parmi les huttes. Tout le reste est calme et tranquille.

Lisez ceci au moment où les héros entrent dans le village :

> Ils sont partis. Les huttes et les tentes de Que-Shu sont désormais abandonnées. Un son bizarre - un grinçement - provient de la place centrale du village.
>
> Les charognards regardent fixement dans le vide. Ils se perchent sur une étrange construction assemblée à la hâte au milieu de la place. Deux énormes piliers ont été enfoncés dans le sol avec une telle force que leurs bases ont presque éclaté sous le choc. Une barre de traverse robuste, solidement attachée, les relie à trois mètres du sol. Le bois est calciné et recouvert de cloques. Trois chaînes, refroidies maintenant mais fondues par la chaleur, se balancent en grinçant dans le vent. Un cadavre est suspendu par un pied - apparemment du moins - au bout de chaque chaîne. A l'évidence, et ce bien que noircis et carbonisés, les trois corps ne sont pas humains. Pour couronner ce macabre édifice, un message rageusement griffé sur un bouclier est fiché dans la traverse par une lame d'épée brisée.

Les PJ peuvent découvrir des signes montrant que les villageois ont quitté leurs maisons avec précipitation. Les traces qui partent du hameau mènent de toute évidence à l'est, vers les montagnes.

Chaque aventurier à une base de 15% de chances de lire l'écriture sur le bouclier, ceux qui ont des capacités de *lecture des langues* ajoutant ce pourcentage au précédent. Le message une fois déchiffré signifie : "Sachez, vous tous mes serviteurs, qu'ainsi finissent ceux qui osent me défier et font des prisonniers. Tuez ou soyez tués. Verminaard." Les corps appartiennent à des hobgobelins.

37. Le chemin des Sages défoncé

> Les pavés disjoints d'une ancienne route tracent un chemin à travers des steppes brunâtres. Les pavés vont vers les nord et le sud.

Un examen attentif du chemin dévoile de nombreuses empreintes de pas. Il semble que, il y a quelques jours, un grand nombre de personnes et des créatures massives aient suivi cette voie en direction du sud.

38. Le réfugié

> Une silhouette solitaire, sommairement vêtue et courant à toutes jambes, apparaît sur une éminence. Il s'agit d'un homme qui, à juger son apparence, est épuisé de surcroît. Derrière lui, trois silhouettes infatigables le poursuivent en bondissant. Elles lancent des remarques railleuses à leur proie, patientant un peu avant de fondre sur elle pour la mise à mort.

L'homme est à 150 m de distance au moment où commence la rencontre. Les herbes de la plaine faisant environ un mètre de haut, elles peuvent aisément dissimuler les héros. Le fugitif peut encore parcourir 165 m avant de s'effondrer. Les draconiens, n'ayant d'yeux que pour leur victime, ne remarquent pas les PJ à plus de 15 m de distance, voire même pas du tout si ces derniers se cachent.

3 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/ 8" ; pv 2x8, 11 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TCAO: 16

Dans la mesure où les PJ représentent un danger réel à leurs yeux, les draconiens vont abandonner leur chasse à l'homme et se lancer à l'assaut des aventuriers s'ils les repèrent.

Morelle le réfugié. Humain. G4 ; AL LB ; F 16 ; I 10 ; S 12 ; D 17 ; C 15 : Ch 13 ; DE 12" ; pv 21 (6 pour le moment) ; CA 10 ; AT1 ; D 1-2 TCAO: 18

S'ils sauvent le fugitif, les PJ ont tout loisir de discuter avec lui. "Mon nom est Morelle, du village de Que-Teh, déclare-t-il en reprenant lentement son souffle. Les hommes-dragons nous emmènent tous dans le sud en tant qu'esclaves. Ce matin, les hommes de ma tribu ont tenu un conseil secret alors que nous étions enchaînés dans la caravane. J'ai été choisi pour fuir et me rendre à Que-Shu pour aller quérir de l'aide tandis que



le reste de mes camarades se révoltaient contre les hommes-dragons et accaparaient leur attention. Une immense armée diabolique se trouve au sud. J'ai surpris leur conversation alors qu'ils parlaient d'une seconde armée qui attend pour écraser les contrées des Questeurs à partir du nord. Ils retiennent leurs troupes uniquement par peur qu'un bâton de cristal retrouve le chemin de Xak Tsaroth une fois leur attention concentrée ailleurs. J'ignore pour quelle raison... (Un ton de désespoir l'envahit). N'allez pas au sud, car on n'y trouve que servitude et mort. Trouvez le bâton de cristal et rapportez-le à Xak Tsaroth. C'est notre unique chance..."

Si les PJ soignent ses blessures, cet homme va les accompagner. Il ne possède aucun équipement.

39. Le pont de la vieille route

> Au lointain, un vieux pont franchit le cours tumultueux de la Blanche-rage. Il y a plusieurs silhouettes sombres tapies du côté nord du pont. Elles sont plus nombreuses encore au sud.

Quand les PJ arrivent à moins de 90 mètres du pont, ils s'aperçoivent que les formes indistinctes sont des draconiens en train de monter la garde. 4 sont en faction au nord, 10-20 au sud.

4 gardes draconiens baaz. AL LM ; DE 6" 6"[15"]/18" ; pv 12, 6, 2x9 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TC 40 : 16

11-20 (1d10 + 10) draconiens baaz de réserve. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 12 chacun ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant

Ils ont reçu des consignes précises de leur seigneur leur ordonnant de ne plus faire de prisonniers. En conséquence, ils tueront tous ceux qui approchent. Ils n'en savent pas plus au sujet de la position et de la situation des armées-dragons.

Si les héros approchent sur un radeau, les draconiens se jettent du pont pour leur sauter dessus, faisant ainsi chavirer l'embarcation et précipitant tout le monde (aventuriers et hommes-dragons) dans l'eau. Utilisez les règles de nage du 18.

Les gardes à l'extrémité nord du pont sont les seuls autorisés à poursuivre au nord du fleuve. Les draconiens de réserve peuvent se lancer aux trousses de n'importe quel intrus au sud du cours d'eau.

40. La route du midi

> Le vent couche étrangement les hautes herbes sur la rive sud du fleuve. De temps à autre, la pointe brillante d'une lance ou le reflet d'un rayon de soleil sur un casque apparaît fugitivement au milieu de l'étendue verdoyante. Le ciel froid de l'automne est nuageux et le tonnerre gronde vers le sud.

Si les PJ se dirigent vers le sud, ils se retrouvent face à l'armée draconienne du sud, contraints d'affronter une unité par heure de jeu. Le nombre d'unités est infini.

11-20 (1d10 + 10) draconiens baaz de réserve (une unité). AL LM ; DE 6"[15"] /18" ; pv 12 chacun ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TC 40 : 16

Ces soldats ont reçu l'ordre de ne pas effectuer la moindre poursuite au nord du fleuve mais d'attaquer et de tuer tous ceux qui posent le pied sur la rive sud. Ils ne savent rien d'autre.

41. Le chemin des Sages vers l'est

> Là, au fond des défilés des montagnes abandonnées, une ancienne voie défoncée et oubliée poursuit son chemin solitaire. Les brins de mauvaise herbe qui poussent entre les pavés disjoints de la route ont pourtant été piétinés. Un vent glacé souffle de l'est.

Un ranger a 50% de chances de repérer des empreintes laissées par des hommes des steppes qui se mêlent à d'autres traces plus profondes. Si le ranger a auparavant rencontré des draconiens, il dispose alors d'une probabilité de 30% de reconnaître également ces empreintes.

42. Les terres maudites du Nouvel Océan

> Une forêt où pousse une seule variété d'arbres, le grifferrum, s'étend vers l'est jusqu'au Nouvel Océan. Sous la couverture des branches enchevêtrées, les torrents des montagnes abandonnées se frayent un impossible chemin à travers un marais spongieux. Des îlots de terre détrempée percent çà et là la surface des eaux stagnantes. Le paysage n'est plus que marécages et ténèbres.

Il y a 15% de chances par tour que le sol détrempé sur lequel progressent les aventuriers ne mène nulle part et que le groupe soit alors contraint de traverser un bras d'eau de 2 à 3 mètres de large pour rejoindre la portion de terre suivante. Référez-vous au tableau de rencontres aléatoires pour plus de détails.

43. Les terres-dragons

> Les flammes d'un milier de feux de camp brillent au loin dans les plaines calcinées. Non loin de vous, plusieurs créatures sont recroquevillées autour de leur feu.

1 lieutenant draconien bozak. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 23 ; DV 4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts ; explose en mourant pour infliger 1d6 de dégâts. Sorts : TC 40 : 15

1er niveau : *bouclier ; charme-personnes ; projectiles magique*

2ème niveau : *image miroir ; invisibilité*

2 gardes baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 12, 6 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TC 40 : 16

6 hobgobelins. AL LM ; DE 9" ; pv 4x5, 6, 7 ; DV 1+1 ; CA 5 ; AT 1 ; D 1-8 TC 40 : 18

Si un PJ parvient à se déplacer silencieusement à moins de 9 mètres des gardes, il les entend parler en commun. "Nous sommes capables d'écraser cette vermine humaine, déclare le plus grand. Aussi pourquoi attendre que le vieux Verminaard s'empare d'un maudit bâton de cristal ? Voilà une question que je me pose. Il a même requis la présence de Khisanth jusque là, alors que sont aide serait loin d'être superfue ici...."

Si les PJ vont au-delà de cet avant-poste, ils se retrouvent face au gros de l'armée draconienne et affrontent une unité par heure de jeu. Leur nombre est infini.

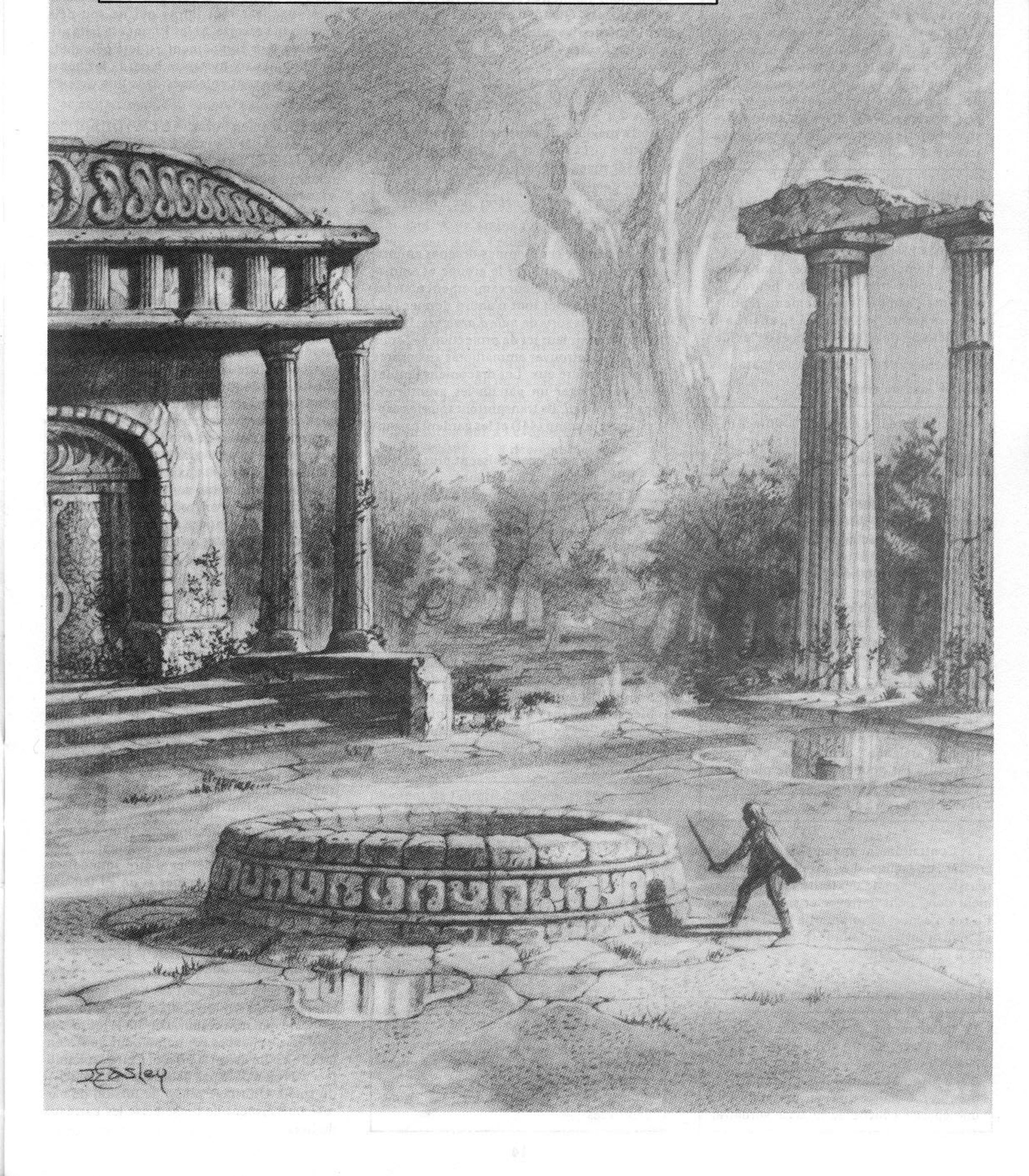
11-20 (1d10 + 10) fantassins baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TC 40 : 16

44. Xak Tsaroth

Lorsque les aventuriers pénètrent dans l'antique cité, ils commencent par la zone 44a ci-après. Utilisez la carte des marécages.



Chapitre 2 : la cité perdue des anciens



44a. Les ruines dans les marécages

> Les racines sinueuses et apparentes des grifferra s'enfoncent dans la boue et l'eau du marais. Une profusion de lianes, de plantes grimpantes, d'arbustes et de fougères obstrue le champ de vision au-delà de quelques mètres. Le sol est détrempé et spongieux. Tout n'est qu'ombre : le soleil ne jette que des éclats sporadiques à travers la voûte touffue de la jungle.

De temps en temps (1 chance sur 6 par round), des vestiges apparaissent au milieu des buissons : briques de fondation fracassées, urnes brisées, sculptures antiques.

De nombreuses créatures sont passées par ici depuis trois ou quatre heures. Les empreintes semblent vaguement reptiliennes. Si les aventuriers ont déjà eu affaire à des draconiens, ils ont 20% de chances de les identifier.

44b. Les eaux du marais

> Un dépot verdâtre recouvre la surface des eaux noires. Des senteurs amères, métalliques, flottent dans l'atmosphère.

Il est impossible de préjuger la profondeur de l'eau (1d6 x 30 cm tous les 9 mètres parcourus). Dès que quelqu'un pénètre dans l'eau, quel qu'en soit le motif ou la raison, lancez 1d6. Si le résultat est inférieur à 4, lancez 1d4 et reportez-vous aux catégorires 21-24 (1d4 + 20) sur le tableau de rencontres aléatoires (Appendice 4) pour déterminer quelle créature surgit des eaux et attaque.

44c. Les passerelles de lianes

> Des cordes, tressées avec des lianes épaisses, relie deux îlots de terre comme une toile d'araignée démesurée. Chaque extrémité est nouée autour de plusieurs troncs d'arbres. Les cordes sont recouvertes de mousse visqueuse.

Contrairement aux apparences, ce pont grossier est solide. Les aventuriers doivent réussir un tirage de dextérité avec un ajustement de -5 pour le traverser sans problème. En cas d'échec, ils tombent à l'eau et dérangent un monstre aquatique (procédure identique à celle du 44b).

44d. L'affrontement de l'arbre mort

> Le sol détrempé s'enfonce dans la fange du marécage. Là, un gigantesque grifferrum s'est effondré et enjambe un bras d'eau jusqu'à un autre îlot qui émerge du bourbier. L'écorce du tronc disparaît sous une épaisse couche de mousse verdâtre.

Derrière les arbres et les broussailles, à seulement 5-6 mètres de là, rôdent six draconiens bozaks. Quatre d'entre eux se trouvent sur la même rive que les héros, les deux derniers de l'autre côté.

6 draconiens bozaks. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 18, 23, 20, 15, 17, 27 ; DV 4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explosent en mourant. Sorts : TC40: 15
1er niveau : *bouclier ; projectile magique ; sommeil*
2ème niveau : *ténèbres sur 5 mètres ; toile d'araignée*

Le plan de ces hommes-dragons embusqués consiste à capturer le groupe et emmener les aventuriers à leur campement pour les interroger. Ils vont tout d'abord donner l'assaut avec leurs sorts de *toile d'araignée*. Les PJ doivent réussir leur jet de protection à -2 sous peine de se retrouver emmaillotés aux arbres qui sont derrière eux. Les draconiens tentent alors de plonger un par un les aventuriers dans le *sommeil*. Ils transportent tous les captifs dans leur camp (44f) et les gardent prisonniers.

Si les draconiens subissent plus de 50% de pertes, ils battent en retraite.

Ce groupe sait à propos du bâton de cristal : qu'il s'agit d'un objet très puissant, qu'il a été volé dans les ruines et que leur chef Verminaard le considère comme étant l'unique chose qu'il craigne capable de faire obstacle à ses projets.

44e. Le pont en mauvais état

> Au milieu des lianes et des plaques de mousse, un pont relie deux îlots de terre. Son treillis en bois sculpté pour ressembler à des lianes est brisé en plusieurs endroits. Deux silhouettes encapuchonnées se détachent à l'extrémité nord de la passerelle.

2 gardes draconiens baaz. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 12, 8 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TC40: 16

44f. Le temple des Baaz

> Des ruines imposantes jaillissent hors des broussailles de la jungle. Des tourelles brisées s'élèvent à travers la voûte des arbres. Fougères et buissons poussent entre les dalles d'une place bordée de petites huttes et d'appentis. Un énorme brasier brûle près du côté le plus au nord. Au-delà des flammes, tapi sous la voûte à demi détruite d'un dôme, se tient un monstrueux dragon noir, les ailes déployées !

Le dragon noir n'est qu'une effigie en osier. Les draconiens qui se trouvent à proximité attaquent tout intrus qui ne soit déjà sous bonne escorte. Si les PJ ont été faits prisonniers, leur équipement est jeté pêle-mêle dans une des six huttes au hasard ; les héros eux-mêmes sont enfermés dans une cage en bambou.

Prêtre draconien bozak. AL LM ; DE 6" [15"] /18" ; pv 23 ; DV 4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explose en mourant. Sorts : TC40: 15
1er niveau : *bouclier ; charme-personnes ; projectile magique*
2ème niveau : *image miroir ; invisibilité*

7 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 2x8,9,5,11,10,3 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TC40: 16

Ce prêtre dirige le camp et conduit les services religieux devant le grand dragon d'osier. Il ordonne que les PJ soient enfermés pendant trois jours jusqu'à ce que Khisanth, qui donne ses ordres au prêtre, vienne les réclamer. "Ce bâton de cristal représente pour nos maîtres le plus grand danger que nous connaissions," dit-il aux aventuriers s'ils ont le bâton. Dans le cas contraire, le prêtre les interroge pour savoir où il se trouve. Quoi qu'il en soit, il annonce au groupe : "Maintenant que vous êtes arrivés jusqu'ici, j'escompte fermement que vous ne mourrez pas aussi facilement entre nos mains que les captifs de Que-Shu ont osé le faire..."

Le dragon noir est une idole draconienne faite de lianes et de branches enchevêtrées. Il y a une ouverture à la base, entre les pattes. Les principales articulations des ailes sont liées toutes ensembles en dessous de la gueule du dragon. La gueule elle-même fait office de porte-voix. Si un PJ s'introduit dans le dragon d'osier sans se faire repérer, agite les articulations et parle d'une voix forte dans la gueule, il sème la panique chez les draconiens qui fuient dans la jungle en poussant des hurlements pendant 1d6 tours.

Toutefois, l'assemblage tout entier a 30% de chances de s'effondrer gueule la première dans le brasier et d'être immédiatement la proie des flammes si un PJ fait une telle tentative. Quiconque pris à l'intérieur doit effectuer un tirage de dextérité pour s'échapper de l'idole et éviter de subir la brûlure du feu. En cas d'échec, il perd 1d6 points de vie par chaque round.

La cage qui retient les héros captifs est en bambou. Un draconien baaz monte la garde devant nuit et jour. Durant la journée, il y a 10% de chances par heure pour qu'il s'endorme à côté de cette prison. Cette probabilité s'accroît à 30% par heure après le coucher du soleil. Un tirage réussi de torsion de barres/soulèvement de herse brise les barreaux de bois.

44g. La tour de la Vérité

Une tour à l'architecture gracieuse, qui n'a rien perdu de sa beauté en dépit de son état de délabrement avancé, s'élève hors des eaux sombres du marais. Des murs de blocs de pierre finement ciselés et équarris jettent toujours un éclat de magnificence au milieu de la végétation luxuriante de cette jungle.

Quelle tristesse de contempler les conséquences du Cataclysme : une capitale réduite au silence et à la décrépitude.

Bien que les étages en bois et les chevrons ont disparu depuis longtemps, victimes de la pourriture, un escalier taillé dans la pierre monte en colimaçon à l'intérieur de la tour jusqu'à un plancher en dalles de pierre au sommet. La tour offre un panorama de toutes les terres marécageuses environnantes : un amas de ruines (44k) est visible au nord-est.

44h. Le vivier

Il y a une mare au milieu des immenses arbres de la jungle. Pas même les majestueux grifferra ne poussent dans cette eau noire.

Il y a cinq coquilles d'œuf sur le bord. Mesurant environ soixante centimètre de long, elles ont toutes l'aspect du cuir et sont brisées. Des dragons fraîchement éclos rôdent dans la mare, surgissant brusquement et attaquant si les PJ troublent la surface de l'eau.

5 dragons noirs fraîchement éclos. AL CM ; DE 12"/24" ; pv 6 chacun ; DV 6 ; CA 3 ; AT 3 ; D 1-4/1-4/1-3 ; souffles d'acide (6 pv à chaque fois) TC 40 : 13

44i. Les chutes d'eau du marais

Le sol détrempé de la jungle s'arrête soudain au bord d'une falaise de 300 mètres de hauteur ! Les eaux des marécages dégoulinent le long de la paroi à pic jusqu'à un rivage battu par le ressac. A l'est, le Nouvel Océan s'étend jusqu'à l'horizon, recouvrant ce qui fut autrefois une plaine fertile.

44j. L'obélisque écroulé

Un obélisque impressionnant est couché à côté de son piédestal fracassé. D'étranges runes filiformes le recouvrent. L'obélisque enjambe une étendue d'eau sombre et fait la jonction entre deux éminences de terre ferme.

Les PJ n'ont qu'une base de 15% de chances de déchiffrer les runes (ceux qui ont des capacités de *lecture des langages* y ajoutent leur pourcentage). Les runes signifient :

La magifique cité de Xak Tsaroth
Dont les beautés vous entourent
Se flatte de la bonté de ses habitants
Et de leurs actions généreuses.
Les dieux nous récompensent
En bénissant nos foyers.

44k. La place de la mort

Emergeant de la jungle dense, une large avenue pavée traverse les ruines du nord au sud. A un embranchement, une autre voie part vers l'ouest. Ici, les colonnes cannelées et les bas-reliefs des édifices sont pitoyables à voir. A l'est s'étend une grande place, également pavée, au milieu des décombres des constructions. Quatre gigantesques colonnes se dressent dans le vide de l'autre côté : il ne reste rien de l'édifice qu'elles supportaient autrefois. Devant elles, un immense puits s'enfonce dans le sol. Des volutes de vapeur s'en échappent. Au nord se dresse un bâtiment intact qui, à l'évidence, est le seul à avoir échappé à la décrépitude, bien que le temps et les intempéries en aient érodé l'extérieur.

Les héros peuvent pénétrer dans le bâtiment au nord, ce qui les amène à la zone 46a.

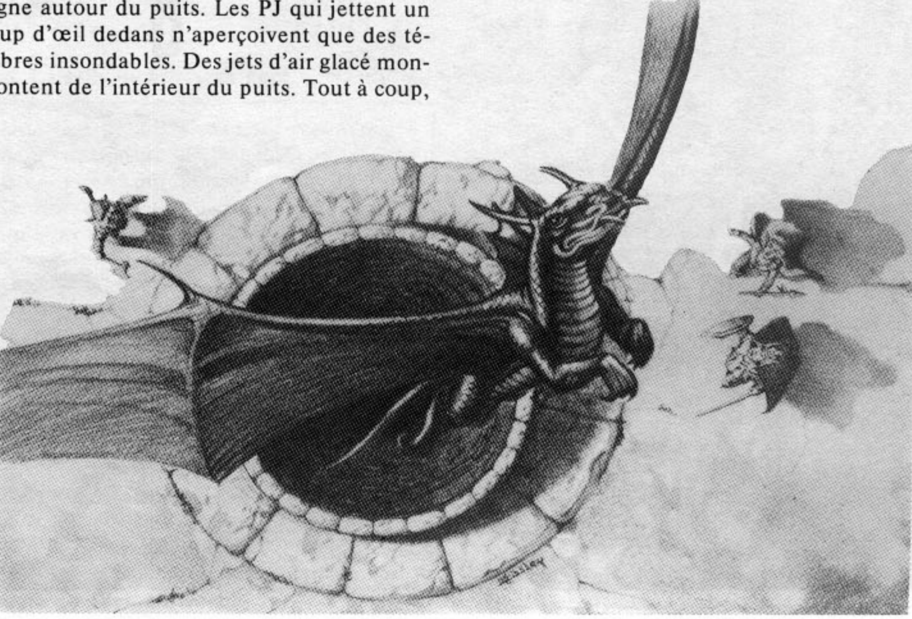
Cet édifice est un temple de Mishakal, l'ancienne déesse de la guérison. Le double portail - deux battants en or massif pesant 15.000 ppo chacun - représente l'unique entrée de ce temple dépourvu de fenêtres. Les battants du portail reposent sur des gonds à contre-poids : on l'ouvre comme une porte ordinaire. Tous ceux qui entrent dans ce bâtiment se retrouvent dans la zone 46.

Un calme pesant et impressionnant règne autour du puits. Les PJ qui jettent un coup d'œil dedans n'aperçoivent que des ténèbres insondables. Des jets d'air glacé mon-montent de l'intérieur du puits. Tout à coup, une terrifiante silhouette, d'une taille gigantesque et noire comme la nuit, en jaillit et déploie ses larges ailes membraneuses ! Le dragon est là. Les effets du sort de *ténèbres*, lancé par le dragon, envahissent la place.

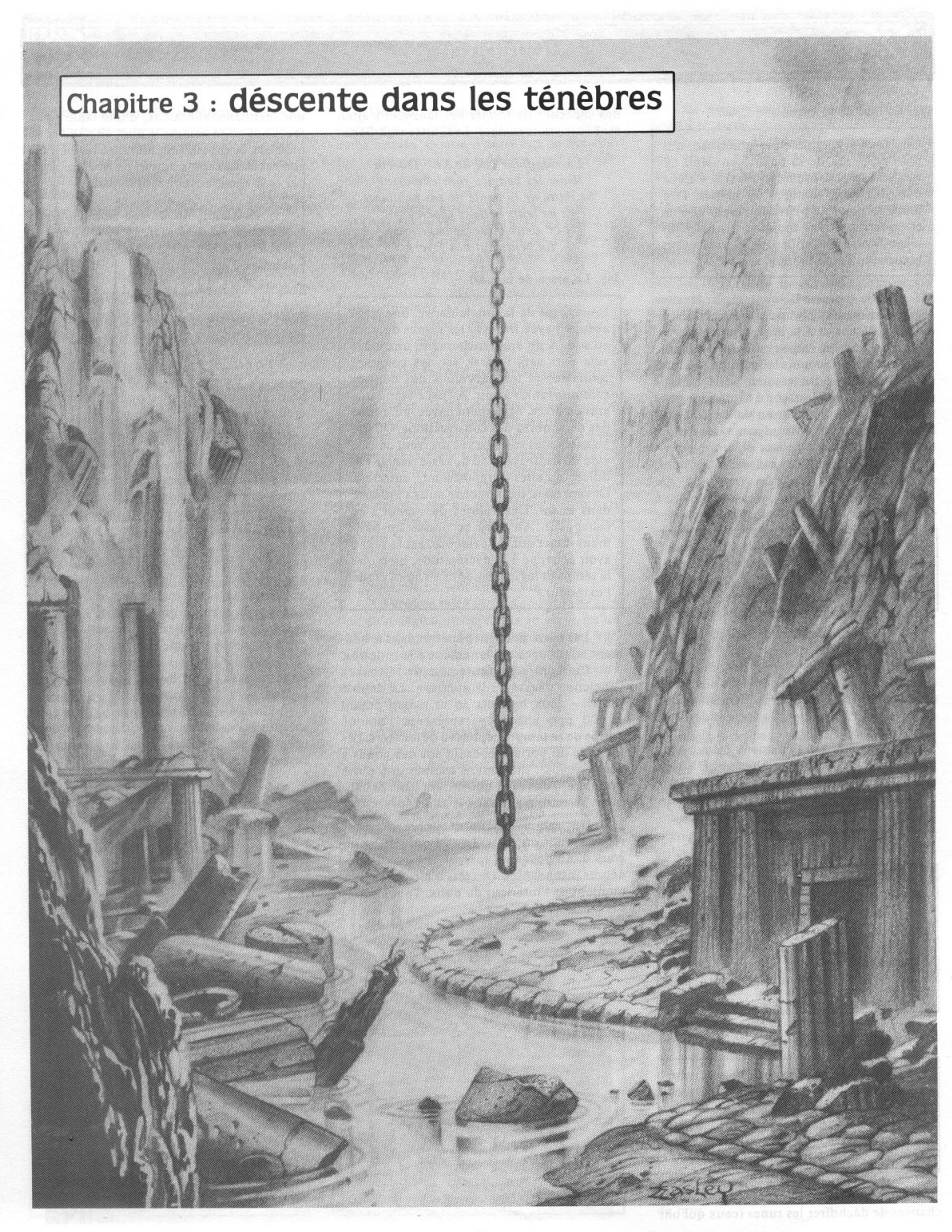
Khisanth, un dragon noir énorme et ancien. AL CM ; DE 12"/24" ; pv 64 ; DV 8 ; CA 3 ; AT 3 ; D 1-4/1-4/3-18 ; souffles d'acide. Sorts :
TC 40 : 12
1er niveau : *charme-personnes (x2), poigne électrique (x2), projectile magique (x2), sommeil (x2)*

En accroissant sa vitesse et en effectuant un cercle dans les airs le dragon utilise son premier round de combat pour découvrir une meilleure position d'attaque. Les PJ sont éventuellement victimes de la terreur que suscite un tel monstre (cf. Manuel des monstres). Le dragon attaque alors les héros, demeurant en l'air hors de portée des épées et autres armes de poing. Il les bombarde de sorts de *projectile magique* et de *sommeil*. Le dragon effectue ensuite deux passages, utilisant à chaque fois son souffle d'acide à 64 points de dégâts : le jet brûle les chairs avec une précision mortelle. Finalement, lors du troisième passage, ressentant le besoin de regagner la sécurité de son antre, il vole au-dessus du puits, replie ses ailes autour de son corps et tombe comme une pierre dans l'ouverture. Très loin dans les profondeurs, il met un terme à sa chute libre et se dirige vers son repaire.

Une fois cette rencontre terminée, les aventuriers peuvent éventuellement explorer le puits de manière plus circonstanciée, comme dans la zone 45 ci-après.



Chapitre 3 : déscente dans les ténèbres





Chapitre 3

45. Le grand puits

> La cavité circulaire plonge dans l'obscurité, d'où s'échappe une atmosphère viciée. Des volutes de vapeur et une forte odeur de putréfaction interdisent quasiment d'en distinguer le fond.

Les parois maçonnées de l'intérieur du puits s'enfoncent de 30 mètres avant de déboucher dans la voûte d'une vaste grotte sous les marécages. Sur le sol de cette caverne, environ 240 mètres plus bas, reposent les vestiges anéantis de Xak Tsaroth. La quasi totalité de la cité a glissé dans cette grotte au moment du Cataclysme. Il s'agit de la partie la mieux préservée de l'antique capitale délabrée. Le puits débouche directement au-dessus de la place centrale des ruines (zone 67).

46a. L'entrée du temple

> Un portail à double battants d'or terni ferme les deux extrémités de ce corridor. Des arches romanes de couleur bleu s'élèvent à neuf mètres du sol pour former le plafond. Les portes à l'autre bout du large couloir sont fermées.

Ces portes pèsent chacune 25.000 ppo. Elles sont montées sur des gonds et s'ouvrent comme des portes de donjon ordinaires.

46b. L'avatar de Mishakal

> Les battants d'or s'ouvrent sur la chambre centrale du temple. Un vaste dôme monte très haut au-dessus du sol superbement carrelé. On dirait que le temps s'est arrêté dans cette pièce. Au centre de la salle circulaire se dresse une statue d'une grâce et d'une beauté singulière : la silhouette délicate d'une femme drapée dans une robe flottante. Sa chevelure lui tombe en cascade sur les épaules et le cou, lequel est paré d'une amulette minutieusement sculptée. Son visage arbore une expression d'espoir radieux matiné de tristesse. Cette pièce irradie une sensation de chaleur et d'amour.

La statue représente Mishakal, l'ancienne déesse de la guérison. Sa puissance règne toujours dans cette salle. Mishakal va, par l'entremise de cette effigie, révéler le destin des aventuriers et le but de leur quête. La statue a également le pouvoir de recharger le bâton de cristal bleu.

Mishakal, déesse de la guérison. CL25 ; AL LB ; DE 24"/48" ; pv 355 ; DV 25 ; CA -3 ; AT 1 ; D 3-24 TC40: 7

Si un clerc amène le bâton de cristal bleu dans cette pièce, la statue s'anime. "Disciple bien-aimé, lui dit-elle, les dieux ne se sont pas détournés de l'humanité... C'est l'humanité qui s'est détournée des vrais dieux et qui cherche maintenant de nouvelles divinités qui n'existent pas. Mais la fin des ténèbres est proche. Le monde de Krynn va devoir faire face à sa plus grande épreuve. Plus que jamais, les hommes auront besoin de la vérité. C'est à toi de restaurer la vérité et le pouvoir des vrais dieux dans le cœur de l'humanité. Le temps est venu de rétablir l'équilibre.

"Pour acquérir le pouvoir, il te faudra la confiance des dieux. Très loin dans les profondeurs qui existent sous ce temple se trouvent les *anneaux de Mishakal.* La simple possession de ces disques de platine te permettra d'invoquer ma puissance. Tu dois les retrouver...

"Mais ta route sera semée d'embûches. En ce moment, les anneaux sont dans l'antre du dragon. Pour cela, je recharge ton bâton : utilise-le avec hardiesse et sans jamais hésiter, car alors tu l'emporteras. Mais même à cet instant, ton parcours ne sera pas achevé ; il te faudra quitter ce lieu et partir en quête d'un authentique Chef des pleuples."

Les bras de la statue sont repliés comme s'ils avaient autrefois tenu une longue perche de faible diamètre. Si un PJ, quel qu'il soit, glisse le bâton de cristal dans les mains de la statue, le bâton s'illumine d'un éclat vif et se recharge.

46c. La salle de prière au sud

> D'un bout à l'autre de la pièce, les bancs de marbre ont pris une coloration verdâtre. A première vue, cette salle n'a pas été utilisée depuis fort longtemps.

46d. La salle de prière au nord

> Une fine pellicule verdâtre recouvre les bancs de marbre. En face de la porte, trois silhouettes sont penchées sur un dais. Leurs robes dissimulent leurs traits alors qu'elles bondissent à l'attaque.

Dans leur précipitation de combattre, les draconiens abandonnent le parchemin qui se trouve sur le dais et qu'ils examinaient.

3 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 2x8, 12 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TC40: 16

Le rouleau de papier est un parchemin de magicien sur lequel est inscrit un sort de *foudre* du 10ème niveau.

Les héros peuvent capturer les draconiens à condition que les hommes-dragons se voient infliger des dégâts supérieurs à 50% de leurs points de vie. Ils connaissent le moyen d'accéder à la caverne par le puits (zone 45), mais cela ne peut servir qu'à des créatures volantes. Les draconiens connaissent également le système d'ascenseur au 47c et l'emplacement du repaire du dragon (70k).

46e. La sainte chapelle au sud

> Un dôme élevé coiffe cette pièce circulaire. Une vague de moissure dégouline du plafond, recouvrant des peintures aux couleurs si estompées qu'il est impossible d'y discerner quoi que ce soit. A l'ouest, cinq formes courtaudes grattent le mur de leurs doigts boudinés, raclant les fresques et les réduisant en amas de plâtre humide sur le sol.

5 nains des ravines (Aghars du clan des Glups). AL CN ; DE 12" ; pv 3, 2x9, 10, 16 ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 TC40: 16

Les Aghars sont trop occupés à gratter et griffer pour remarquer l'arrivée des PJ. "Grattez, les amis, grattez ! scande leur chef en commun. Faut enlever ces dessins des murs ! J'entendu dire que les humains conservaient avant des jolis trésors derrière des murs comme ici. Le roi Grand Bulp en bas dans la cité-grotte pourrait même accorder des faveurs spéciales à nous si nous apportons quelque chose de joli à lui." Les nains sursautent en se rendant subitement compte que les héros sont dans la salle.

"V'là les seigneurs, les amis !" hurle le chef. Tous les nains tombent à genoux comme des sacs. Le visage collé contre le plancher gluant, ils se prosternent devant eux et pleurnichent : "Nous avions pas d'intention de faire mal, votre seigneurie !" avant de rejoindre la file des autres nains des ravines (47b).

Si les PJ Les en empêchent, les Aghars implorent grâce. Si les héros promettent de les épargner, les Aghars dessinent une carte grossière qui indique le chemin jusqu'à la cité souteraine. "Allez rendre visite à roi à nous, le magnifique Phudge Grand Bulp. Il apportera sur le champ son aide à vous !"

46f. La sainte chapelle au nord

> Une fresque circulaire, effacée et humide avec le temps, recouvre les murs de cette salle haute de 18 mètres. Un plafond voûté la surmonte. Des plaques de moisissure dégoulinent des murs.



46g. Les chemins de la mort

> Un dôme coiffe cette salle circulaire de 18 mètres de haut. Lianes et plantes moussues se frayent un chemin à travers de longues fissures dans le plafond et pendent à l'intérieur de la pièce. Les murs sont couverts de moisissure. Au centre trône un piédestal inoccupé et bien trop haut pour que l'on puisse en apercevoir le sommet depuis le sol. Du côté ouest de la pièce, juste en face de la double porte, un escalier circulaire descend dans les ténèbres. Une pellicule verdâtre en rend les marches traîtres et glissantes.

47a. La crypte des anciens

> Une pâle lumière filtre par le plancher. Une immense salle s'étend vers l'est. Le plafond, solidement renforcé, tient bon au-dessus de vos têtes tandis qu'à vos pieds, le sol s'est effondré en plusieurs endroits. Des miasmes tièdes s'échappent des failles du plancher, apportant avec eux une odeur putride pour le moins désagréable.

Un nain est capable d'affirmer que ce plancher n'est pas sûr. Les trous béants donnent sur un vide de plus de deux cents mètres de haut, juste au-dessus du niveau inférieur des ruines de la ville. Il y a 65% de chances pour que le sol s'effondre sous les pieds de quiconque pesant plus de 500 ppo qui s'approche à moins de 1,5 mètre du bord d'une faille.

Même si un héros parvient au bord d'un trou, il n'aperçoit que des miasmes viciés en contrebas.

47b. Les cryptes au sud

> Des cryptes sont régulièrement espacées des deux côtés du couloir. Un groupe de silhouettes trapues s'étire à la queue-leu-leu au milieu des volutes de miasmes viciés.

De nombreux nains des ravines, le dos voûté, avancent en file indienne. Tous les 3 tours, un fouet claque et la moitié de ces nains se précipite à travers l'entrée est de ce corridor. Le reste avance jusqu'à l'embrasure. Au bout de 6 tours, les 15 nains des ravines qui ont couru vers l'est débouchent par l'entrée ouest et se remettent au bout de la file.

30 nains des ravines (Aghars du clan des Glups). AL CN ; DE 12" ; pv 10 chacun ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 TCAO: 16

S'ils remarquent les héros, ces Aghars se contentent de porter un doigt sale à leurs lèvres : "Chuut !" Ils prennent la fuite en cas d'attaque.

47c. La descente

> Les volutes d'un brouillard chaud s'échappent de deux énormes orifices pratiqués dans le sol, au nord et au sud. Une gigantesque marmite de fer est accrochée au bout d'une chaîne épaisse au-dessus de l'ouverture du nord. La chaîne fait le tour de deux grosses roues, court en travers du plafond et disparaît au centre du second trou. Deux silhouettes de grande taille sont accroupies à côté du chaudron.

Les orifices, de 3 mètres de diamètre chacun, transpercent le plafond de la caverne en dessous, à 210 mètres au-dessus du sol de la zone 66. Tous les 3 tours de jeu, un gong résonne dans les profondeurs. Un des gardes fait alors claquer son fouet et 15 nains des ravines venus du 47b se précipitent dans la pièce et se hissent dans la marmite. Une fois pleine, avec des jambes et des bras qui dépassent, voire même des nains cramponnés sur les côtés, elle descend doucement et entraîne la chaîne avec elle. 5 rounds plus tard, un autre chaudron, contenant des draconiens, apparaît à travers le second orifice en faisant gémir la chaîne qui le retient. Cette machine est la version aghar d'un ascenseur. Les surveillants draconiens ordonnent aux Aghars de se masser dans l'une ou l'autre marmite, utilisant ce système de contrepoids rudimentaire pour faire monter leurs camarades.

2 surveillants draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 12, 14 ; DV 2 ; CA 4; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TCAO: 16

Si les héros se lancent à l'attaque, les surveillants paniquent et bondissent dans le chaudron qui s'enfonce lentement. Les PJ ont une chance de sauter à l'intérieur mais au fur et à mesure que la marmite s'alourdit, sa vitesse de descente s'accroît. Vous devez les prévenir que "le chaudron tombe rapidement" si plus de deux aventuriers tentent de monter dedans.

Lorsque la seconde marmite arrive dans la pièce, elle contient des troupes draconiennes.

6 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 16 chacun ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TCAO: 16

Il s'agit là de troupes de choc, entraînées à lutter jusqu'à la mort. Elles ne font ce qu'on leur ordonne et ne savent rien à l'exception du chemin qui va de leurs quartiers (64g) à leur poste (44e). Toutefois, elles ne dédaignent pas un petit casse-croûte en cours de route et les aventuriers leur semblent tout à fait appétissants.

47d. Les cryptes au nord

> Des rangées de cryptes obscures qui exhalent une odeur de moisi s'enfonçent des deux côtés d'un couloir de 3 mètres de large et 9 mètres de haut.

47e. Le plancher effondré

> Quatre arches donnent sur une pièce carrée fort bien préservée à une exception près : il n'y a pas de sol. Des volutes tourbillonnantes de brouillard s'élèvent du trou béant où se trouvait autrefois le plancer. Seul un morceau intact d'environ un mètre carré subsiste dans le coin nord-est. Un petit coffret y est posé au bord du gouffre.

La salle mesure 9 mètres de côté. La cassette contient 5 gemmes (1.000 vpo chacune).

47f. La salle de garde

> N'ul n'a touché à cette pièce depuis des siècles. Une pellicule verte a tout envahi ; des renforts de métal corrodé traînent à terre à l'endroit où se trouvait auparavant une table bardée de fer.

Les renforts se désagrègent au toucher. Le sol est glissant : toute créature qui combat ici le fait à -3 sur sa probabilité de "toucher".

47g. Le trésor

> Six sarcophages de pierre reposent dans la salle. D'épaisses couches de moisissure et de dépot gluant recouvrent tout ce qu'il est possible d'apercevoir. Une voix caverneuse, comme provenant du fond d'un puits très profond, vous interpelle : "Quels sont ceux qui entrent dans le tombeau des prêtres ?"

1 gardien spectral asservi. AL CB ; DE 30" ; pv 16 ; DV 3 ; CA 2 ; AT 1 ; D 1-8 TCAO: 16

L'esprit garde les tombes des prêtres et il lui est impossible de partir avant d'être dégagé de ses fonctions. Il est las de sa veille éternelle. Si les héros parlent à ce spectre avec gentillesse, il leur explique le but de sa présence en ce lieu. Si quelqu'un lui dit que le groupe est venu pour le relever, il est libéré de sa promesse et s'en va.



Chapitre 3

Dans chaque cercueil repose le squelette d'un roi de l'antique Xak Tsaroth. Chacun d'eux tient une *épée +1* qui brille, le pommeau sur la poitrine, la pointe dirigée vers les pieds.

47h. Le temple du sud

> La pièce de 9 mètres de côté possède un plafond plan à 6 mètres du sol. Des bas-reliefs, enduits d'une substance visqueuse et verdâtre, ornent les murs.

47i. Le temple des morts

> Un dôme de 6 mètres surmonte cette salle octogonale large de 9 mètres. Le mur du fond arbore une statue en relief de la déesse Mishakal. Les bras de la statue sont abaissés, comme pour recevoir quelque chose. Il y a des ouvertures au nord, au sud et à l'ouest.

47j. Le temple du nord

> Le plafond s'est partiellement écroulé ! Apparemment, une canalisation d'égout de 1,2 mètre de diamètre, construite avec des petits pavés de pierre ajustés à la perfection, avait traversé le plafond et détruit l'angle nord-est de la pièce. L'extrémité irrégulière du conduit brisé dépasse du sol couvert de gravats. A priori, un homme peut suivre ce tunnel descendant dans la noir sur une distance appréciable, mais il n'y a pas la place d'y manier une épée.

Si Rivebise se trouve avec le groupe, il se souvient être déjà passé par ici. La canalisation mène au 48.

48. L'entrée de la canalisation

> De la mousse et une pellicule verte et gluante recouvrent l'intérieur du conduit de 1,2 mètre de diamètre.

Les parois sont extrêmement glissantes. A moins d'avoir les deux mains libres pour contrôler leur descente, le PJ doit réussir un tirage de dextérité (en ajoutant 8 à leur tirage) sous peine de glisser tout le long de la canalisation jusqu'en 49.

Malgré cela, ceux qui glissent ne glissent pas seuls. Cinq nains des ravines, à mi-chemin entre la jonction (49) et le sommet, remontent ce conduit en rampant. Tout aventurier qui glisse les bouscule et dégringole à leur suite jusqu'en bas. Dans la mesure où cette descente éperdue est plus une glissade qu'une chute, le PJ ne subit aucun dégât de chute.

5 nains des ravines (Aghars du clan des Glups). AL CN ; DE 12" ; pv 6, 2x9, 12, 16 ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 TC40: 16

Les nains sont irrités par l'accident mais ne posent aucun problème aux PJ. Si aucun héros ne dégringole dans la canalisation, les Aghars rebroussent chemin jusqu'en 49 et laissent passer le groupe.

49. La jonction des canalisations

> Un second contuit, orienté vers le bas, se greffe soudain sur la canalisation que vous suivez et qui continue en pente raide droit devant. La nouvelle voie paraît encore plus abrupte.

50. Les canalisations d'égout

> La paroi circulaire du tube de 1,2 mètre de diamètre est enrobée de mousse et de boue verdâtre et visqueuse. Des filets d'eau dégouline lentement le long du conduit.

51a. La cave au-dessus

> Une canalisation d'égout transperce le plafond de la grotte seulement 3 mètres au-dessus du sol. Ce qui reste de la pièce semble être sans dessus dessous. Des chevrons de plafond recouvrent le plancer et les portes s'ouvrent à 90 centimètres du sol.

1 énorme araignée. AL N ; DE 18" ; pv 14 ; DV 2+2 ; CA 6 ; AT 1 ; D 1-6 + poison TC40: 16

Cette araignée a pénétré dans cette pièce en quête de nourriture. Elle attaque le premier PJ qui déboule à l'arrivée du conduit. Elle combat jusqu'à la mort.

51b. Le couloir renversé

> Ce qui fut autrefois un plancher de lattes de bois cirées couvre le plafond.

51c. Les cuisiniers au plafond

> Des ustensiles de cuisine sont éparpillés dans la pièce. Une grande table de bois est accrochée au plancher au-dessus de votre tête.

3 cuisiniers spectraux asservis. AL CM ; DE 30" ; pv 17, 10, 16 ; DV 3 ; CA 2 ; AT 1 ; D 1 pv ; 20% de résistance à la magie TC40: 16

Si les héros pénètrent dans cette salle, ils aperçoivent trois cuisiniers au plafond qui se comportent comme s'il n'y avait rien d'anormal. Les cuistots vont essayer d'effrayer les aventuriers et de les faire fuir hors de leur cuisine.

51d. Cul par-dessus tête

> Des tables et des caises brisées sont disséminées dans toute la pièce. Des filets d'eau marécageuse s'infiltree à travers les fenêtres fermées par des volets et forme des mares entre les poutres du plafond au sol. Un âtre gigantesque plaqué contre le mur le plus à l'est reçoit les excédents liquides qui s'écoulent alors dans la cheminée. Des accords de musique assourdis et des éclats de rire caverneux planent dans l'atmosphère. Au-dessus de vous, des esprits flottent la tête en bas, comme s'ils étaient attablés. Ils rient et lancent des plaisanteries.

20 spectres asservis. AL CM ; DE 30" ; pv 17 chacun ; DV 3 ; CA 2 ; AT 0 ; 20% de résistance à la magie TC40: 16

A moins d'être attaqués, les spectres vaquent à leurs occupations et ignorent les PJ. Si les aventuriers les attaquent , ils s'éparpillent et s'évanouissent.

51e. La chambre commune

> Des matelas pourris traînent pêle-mêle un peu partout dans la pièce. L'eau s'infiltre à travers les volets fermés des fenêtres, formant des mares sur le plancher. L'excédent s'écoule sous la porte sud.

52. La cheminée inversée

> Des filets d'eau dégoulinent dans la cheminée. Des briques branlantes offrent des points d'appui de tous côtés.

La cheminée est maintenant dirigée vers le bas, l'âtre se trouvant en haut, et des filets d'eau s'écoulent à l'intérieur. Un homme peut aisément se glisser dans le conduit et il y a profusion de points d'appui grâce aux briques branlantes pour l'aider dans sa descente. La cheminée s'arrête subitement au milieu du vide, à quatre mètres et demi au-dessus du sol en pente d'une petite caverne.



Chapitre 3



53a. La boulangerie

> Une canalisation d'égout, assemblée avec des petits pavés de pierre ajustés à la perfection, transperce le plafond de cette échoppe. Un filet d'eau s'écoule du conduit tubulaire sur le plancher et s'échappe par la porte à l'est. Sur le sol, directement au sud de la canalisation biseautée pourrissent 20 gros sacs.

En d'autres temps, cette échoppe a été une boulangerie. Les fenêtres qui se découpent dans le mur est surplombent les ruines d'une ruelle. Le fracas d'un torrent liquide provient de cette direction.

Le conduit fait 1,2 mètre de diamètre. Si un PJ déboule dans cette pièce, il atterrit sur les sacs qui se désintègrent en explosant sans coup férir. La farine qu'ils contenaient recouvre l'aventurier. Le héros ne subit pas de dégâts, mais tous ceux qu'il rencontre lui demandent pour quelle raison il est ainsi couvert de farine tant qu'il ne s'est pas épousseté.

53b. La ruelle transversale

> Les bâtiments qui bordaient autrefois cette petite rue se sont empilés les uns sur les autres, formant ainsi une arche grossière de dalles de marbre au-dessus du passage pavé. De l'endroit émane une impression de tranquillité exacerbée, comparable à ce que l'on pourrait ressentir dans la nef d'une cathédrale hantée. Les embrasures de porte et les vitrines brisées béent dans la rue comme si une succession d'explosions avait ravagé les édifices de l'intérieur.

54a. L'antichambre du sage

> Des étagères pleines de livres couvrent le mur nord de la pièce, le dos souillé de vert-de-gris. L'odeur âcre et caractéristique du papier moisi emplit l'atmosphère.

Les ouvrages portent des titres familiers : *Huma et la Lance des Dragons, Récits de Guerres de la Pierre Grise, Chroniques de Kith-Kanan, Les dieux de Krinn,* et *Iconochronos, Vol. II.*

Par exemple ! C'est *vous*, Astinus, qui avez écrit l'*Iconochronos.* Pour être tout à fait exact, vous êtes précisément en train de travailler sur le *Volume X...*! Les infiltrations d'eau des marécages ont tellement détérioré ces livres qu'ils se désagrègent dès que quelqu'un les touche.

54b. La salle de consultation du sage

> Juché sur une estrade à l'ouest de cette pièce, un grand fauteuil doré est affaissé sur un côté. La silhouette lumineuse et transparente d'un homme en position assise et vêtu d'une robe flotte au-dessus du siège.

1 sage spectral asservi. AL CM ; DE 30" ; pv 15 ; DV 3 ; CA 2 ; AT 0 ; 20% de résistance à la magie TCAU: 16

Les héros qui se trouvent dans la salle entendent la voix de la silhouette fantômatique. "Mon nom est Ossamis. J'ai fait la promesse solemnelle de répondre à une ultime question avant de partir. Demandez ; la réponse sera vôtre."

Ossamis répond de son mieux à n'importe quelle question. Il connaît l'endroit où se trouvent les *anneaux de Mishakal* (zone 70k) et le chemin à suivre pour y arriver.

55. Le parvis du trésor

> La voûte de décombres de la rue débouche sur une esplanade. D'énormes colonnes fissurées et délabrées peinent à soutenir le plafond de pierre. L'eau qui inonde la ruelle vient gonfler avec fougue le cours d'une rivière qui, jaillissant du mur est, s'écoule ensuite vers l'ouest. Un grondement continu et sourd provient de cette direction. Sur l'autre bord de la rivière, des portes en acier maculées de noir se découpent sur la façade carrée d'une construction solide.

Tous ceux qui tentent de franchir le cours d'eau en pataugeant doivent effectuer un tirage de force (en soustrayant 5 au résultat) pour y parvenir. Les kenders et les nains ne bénéficient pas de ce bonus. Le héros qui échoue est emporté par le courant sur 3 mètres, en direction des chutes (zone 56). Il doit relancer les dés à nouveau jusqu'à ce qu'il réussisse ou soit précipité au bas des chutes d'eau.

Chaque battant de porte en acier pèse 1.500 ppo et vaut 15.000 vpo à Solacium, Havre ou Portal. Les portes sont montées sur des gonds à contrepoids et s'ouvrent aisément devant les aventuriers.

56. La vue du haut des chutes

> L'eau se précépite entre des colonnes et, du haut de marches qui ne descendent plus nulle part, plonge dans une immense caverne. Au dessus de vos têtes, des volutes de brouillard s'épaississent et estompent les contours irréguliers du plafond. Un unique et faible faisceau de lumière perce l'immensité de cette cavité souterraine. Plus de 150 mètres en contrebas, des ruines jonchent le sol faiblement éclairé de la caverne. L'antique cité de Xak Tsaroth présente de multiples stades de délabrement : quelques bâtiments sont presque intacts, beaucoup ne sont plus qu'amas d'éboulis. Plusieurs cascades se déversent dans la grotte et nombre de rues ont été ainsi transformées en lits de rivières qui convergent toutes pour se jeter dans un unique abîme au nord. Un interminable chaîne descend des miasmes du plafond jusqu'à une petite cour en contrebas.

Le lierre est glissant et humide. Si un héros désire descendre le long de ces lianes, il lui faut réussir deux tirages de dextérité. Une chute d'une telle hauteur occasionnerait non seulement des dégâts considérables (20d6) mais attirerait certainement l'attention des draconiens.

Une fois entamée la descente, le PJ en tête parcourt environ 30 mètres pour soudain entendre quelque chose en train de monter jusqu'à lui : reniflements, grommellements, un juron sonore ou deux... Il s'agit encore de nains des ravines qui *grimpent* pour ajouter leur poids au monte-charge.

8 nains des ravines (Aghars du clan des Glups). AL CN ; DE 12" ; pv 1, 6, 7, 9, 2x10, 11, 12 ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 TCAO: 16

Les nains ronchonnent, font marche arrière le long des lianes et laissent le passage aux héros.

57a. La salle d'accueil du Trésor

> Un long guichet de marbre ébréché et couvert de poussière sépare la pièce d'est en ouest. Contre le mur sud, quatre silhouettes fantômatiques sont fiées au garde-à-vous, leurs armes tirées hors des fourreaux. Un autre esprit à la longue figure se tient juste derrière le guichet. Il vous adresse la parole à votre entrée : "Vous voici enfin arrivé, Kathal ! Bien, vous êtes le dernier, alors acquittez-vous de l'impôt !"

Greffier spectral asservi. AL CN ; DE 30" ; pv 18 ; DV 3 ; CA 2 ; AT 0 ; 20% de résistance à la magie TCAO: 16

4 gardes spectraux asservis. AL CM ; DE 30"; pv 9,11,16,17 ; DV3 ; CA 2 ; AT1 ; D 1-8 ; 20 % de résistance à la magie TCAO: 16

Le guichet fait environ 1,20 mètre de haut et, du côté est, se termine à 90 centimètres du mur. Les spectres asservis flottent dans les airs autour du comptoir et exigent le





règlement des impôts de Kathal : 500 Cullis tsarothiens d'argile. Le comptable n'accepte aucune autre devise ; le paiement le relève de ses fonctions.

Si les PJ n'ont pas de Cullis, le greffier donne l'ordre aux gardes de les tuer pour avoir tenter de se faire passer pour Kathal.

57b. La chambre-forte

Des centaines de sacs en décomposition sont entreposés dans cette pièce. Des jetons d'argile s'échappent en masse de leurs flancs éclatés. Trois squellettes écroulés, deux d'entre eux munis de pelles, sont à moitié enfouis sous les pièces de monnaie. Un rictus horrible est dessiné sur leur visage. Deux alcoves sont creusées dans le mur est ; au-dessus de chaque niche, des inscriptions recouvertes de mousse sont difficile à déchiffrer.

Les PJ ont 30% de chances de parvenir à lire les inscriptions. Celle qui se trouve la plus au nord annonce "Trésor" et l'autre "Impôts". Ces alcoves sont deux *portes dimensionnellles* qui mènent aux ruines de la tour du Trésor (zone 62).

58a. La grotte du nord

Des fragments d'une cheminée dépassent d'un mètre cinquante du plafond de la caverne. Des filets d'eau ruissellent de la cheminée et de fissures dans les parois de la grotte. Plus de quatre mètres en dessous de la cheminée, le sol de la caverne descend fortement vers le sud-ouest.

58b. La cheminée d'écoulement

Le sol en pente raide de la caverne se retrécit brusquement en un entonnoir large d'un mètre. Le flot constant de l'eau qui s'échappe de toutes les fissure de la grotte, s'engouffre en tourbillonnant dans l'intérieur lisse de cette cheminée naturelle.

58c. Dans le puits

L'eau dévale le long des parois glissantes du conduit d'écoulement. Le tunnel est glacé, le rugissement de l'eau assourdissant.

59a. Les fenêtres en contrebas

Une cheminée naturelle de roc poli canalise le flot liquide à l'intérieur d'une grotte exiguë. Le plafond est luisant d'eau. Le sol, en revanche, est fait de briques solidement cimentées. Pour preuve, l'eau se déverse à travers des ouvertures qui ressemblent à s'y méprendre à des fenêtres découpées dans le plancher de pierre. Les carreaux ont disparu, mais les ferrures des encadrements subsistent encore.

A l'extrémité nord des fenêtres (le haut avant que la salle ne se renverse), des entrelacements de barres métalliques torsadées pendent à l'intérieur de la pièce. Ils peuvent supporter le poids de n'importe quel PJ qui s'en sert pour descendre dans la salle.

59b. Des mouvements sur le mur

Le grand vestibule est renversé sur le côté : le mur au nord arborant des poutres comme le plafond qu'il fut autrefois, le mur au sud ressemblant à un vaste sol carrelé. Le plafond et le plancher de cette salle ont maintenant des fenêtres. Des filets d'eau se déversent à l'intérieur à travers les fenêtres du haut pour s'échapper aussitôt par celles qui sont fracassées en bas. Mousses et moisissures recouvrent les parois de cette entrée. A l'extrémité nord des fenêtres au-dessus de vos têtes, des treillis de métal rouillé mendent mollement vers le mur en contrebas. Chacune des quatre ouvertures supérieures est équipée d'un tel entrelacement, mais celui de la fenêtre qui se trouve le plus à l'ouest a été orienté jusqu'à une embrasure voûtée qui s'ouvre dans le mur ouest et fermement maintenu en place. Cette ouverture, située à 9 mètres du sol, donne sur un couloir obscur.

10 serpents venimeux. AL N ; DE 15" ; pv 9 chacun ; DV 2+1 ; CA 6 ; AT1 ; D1 ; pv + poison (infligeant 3d4 points de dégâts) TCAO: 16

Les treillis supportent facilement le poids d'un homme. Chaque aventurier qui tente de passer d'un entrelacement à un autre doit réussir un tirage de dextérité sous peine de tomber sur le sol (3d6 points de dégâts causés par la chute) et d'être attaqué par les reptiles.



Chapitre 4 : l'antre du dragon

60. L'entrée du Palais de Justice

Seule la lumière qui vient de tout en haut disperse faiblement les ténèbres de la caverne, éclairant avec parcimonie les ruines qui en jonchent le sol. L'atmosphère est chargée d'humidité et de chaleur. La façade abattue d'un antique édifice dépasse de la paroi rocheuse, le toit à moitié enseveli sous les décombres qui recouvrent le sol au nord, l'escalier montant au sud. Les colonnades artistiquement ciselées qui se dressaient devant le bâtiment sont désormais brisées et éparpillées au milieu des éboulis qui remontent vers l'ouest jusqu'à une rue pavée. Plus loin dans cette direction, un cercle de pierres fracassées témoigne des fondations d'une énorme tour. La tour elle-même s'est écroulée à côté de sa base, le sommet avalé par la paroi de la grotte. Des cascades se déversent dans la caverne depuis plusieurs ouvertures béantes dans les hauteurs des parois.

61. La cascade au nord de la grotte

L'eau rugit hors d'une ouverture dans les hatueurs de la paroi rocheuse. Miroitant à peine sous l'éclairage lugubre, elle ruisselle au milieu des décombres et forme un torrent sur les pavés de la rue avant de disparaître hors de vue.

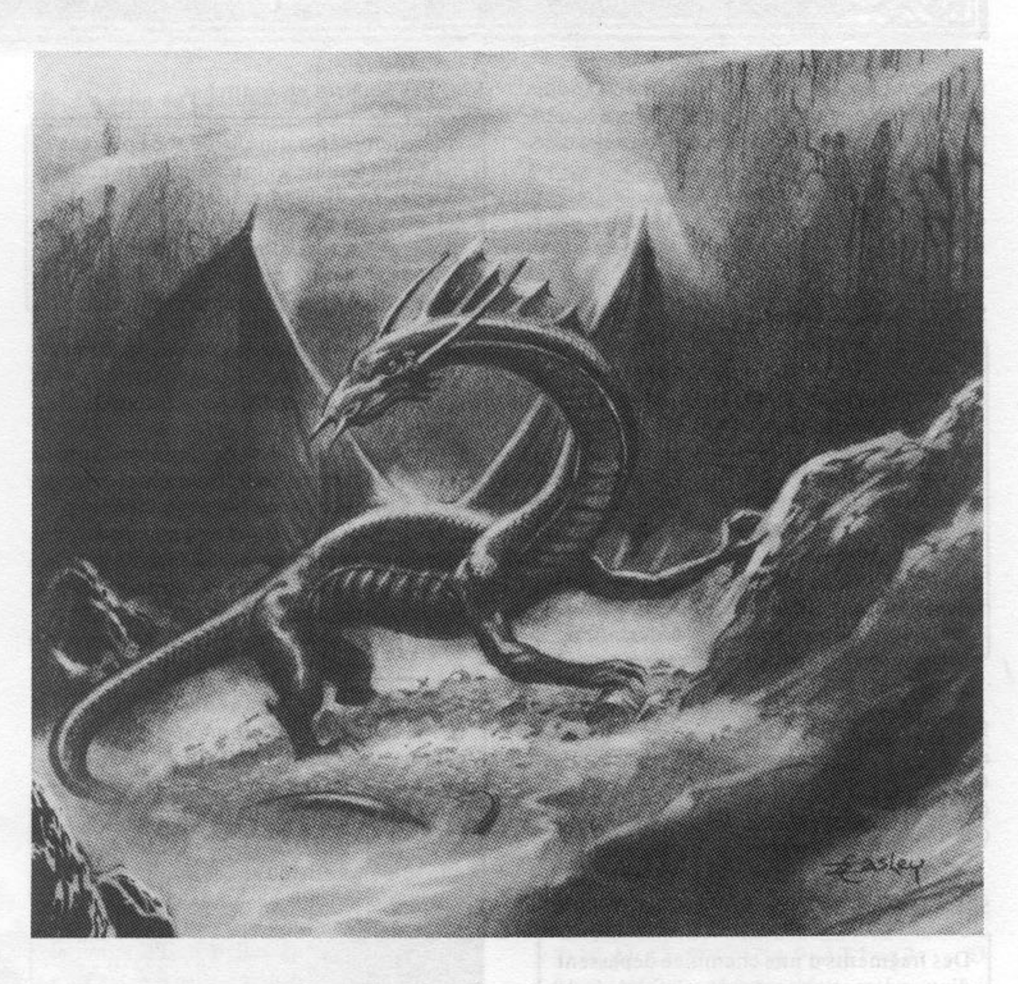
62. La tour du Trésor

Des pierres de fondation cassées marquent l'endroit où fut autrefois érigée une énorme tour. Deux cubes de 3 mètres d'arête, apparemment intacts malgré la catastrophe qui détruisit la ville, se dressent à l'intérieur de ce périmètre. Une ouverture voûtée est taillée dans chacun d'eux. Elles se font face à 6 mètres de distance. D'un côté, la tour écroulée gît sur le flanc, le sommet écrasé par la paroi rocheuse au nord. A l'intérieur du cylindre creux de l'intérieur de la tour ne règnent que les ténèbres.

Ces cubes sont des *portes dimensionnelles* permanentes qui aboutissent toutes deux dans la chambre-forte du Trésor (57b). Déformant l'espace, elles paraissent n'être tout bonnement que de banales voûtes d'accès à la chambre-forte.

63. La voie du nord

La catastrophe a réduit à néant la splendeur passée de nombreux édifices. Les pavés de la chaussée, égalisés avec soin, disparaissent sous des éboulis moussus. Le lit d'un torrent d'eau glacée se précipite au milieu des décombres et des pavés et bifurque vers le nord-ouest. Là, la rue s'arrête abrusptement dans un gouffre : une bruine jaillit de la faille et la chute d'eau s'écrase avec fracas quelque part dans les profondeurs du sol.



Ici, l'eau se précipite hors de la caverne à la vitesse d'un cheval au galop. Les héros qui tentent de franchir le courant à moins de 15 mètres de la faille doivent réussir à la fois un tirage de force et un tirage de dextérité afin de mettre pied sur l'autre bord sans aide. Ceux qui échouent l'un des deux lancers de dés sont entraînés sur 3 mètres en direction du tourbillon qui s'engouffre dans la crevasse. Il leur faut alors réussir les deux tirages sous peine d'être à nouveau aspirés sur 3 mètres vers le maelström. Les PJ qui tombent dans la crevasse se noient à moins d'avoir un sort, une potion ou un objet de *respiration aquatique*, auquel cas il se retrouve au pied d'une falaise de 300 mètres de haut, baignant dans les eaux du Nouvel Océan.

64. La caserne de la Garde du Palais

Les façades déchiquetées de la cité jettent de l'ombre dans la rue. Des plaques de mousse et de moisissure se cramponnent aux ruines, comme si elles s'efforçaient d'abattre les murs encore debout. Au milieu de l'avenue qui traverse les bâtiments écroulés, un torrent dévale vers le nord. Un faible pinceau de lumière, venu des hauteurs de la voûte de la caverne, éclaire une immense place au sud. A l'est, une construction paraît avoir tenu admirablement. Un lichen noir obscurcit l'inscription gravée au-dessus de la double porte.

Les aventuriers ont une bonne probabilité (60%) de déchiffrer ces runes : "Gardiens de la Justice".

64a. L'entrée

Des traînées sombres maculent les murs. Ce vestibule large de 3 mètres se poursuit par deux renfoncements de chaque côté d'un portail de bronze. En face des deux battants, une vieille peinture murale aux couleurs estompées est couverte de mousse.

Les héros doivent nettoyer le mur avant de pouvoir éventuellement deviner qu'il s'agit d'un plan de la ville. Même s'ils découvrent cet important détail, ils ne disposent que de 30% de chances d'y reconnaître l'endroit où ils se trouvent actuellement.

Celui qui parvient à deviner quelle partie du plan représente les vestiges conservés



Chapitre 4



dans la caverne est à même de découvrir la route qui relie la grande place (67), le Palais de Justice (70a) et la tour du Trésor (62).

64b. La cellule au nord

> Des traces noires salissent les murs de cette pièce carrée de six mètres de côté. Deux portes de bois gorgé d'eau s'ouvrent à l'est et au sud.

64c. L'armurerie du nord

> Sur tous les murs, d'antiques armes de bronze reposent en équilibre dans des rateliers cassés. Les poutres ployent sous la pression du plafond bas, chargé d'humidité. Au centre de la pièce, deux silhouettes trapues agitent furieusement leurs ailes en jacassant bruyamment et en essayant de s'arracher mutuellement une arme en acier.

5 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 6, 7, 9, 11, 12 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TCAO: 16

Au centre de la salle, les deux draconiens se disputent une épée courte. Quoi qu'il en soit, il vont cesser de se chamailler pour attaquer le groupe avec leurs trois autres compagnons. Ils combattent jusqu'à ce que mort s'ensuive.

64d. La salle de rassemblement

> La pièce est plongée dans l'obscurité, mais l'écho de vos pas laissent à entendre qu'elle est de grande taille. Du fond des ténèbres provient le son aigu d'un hoquet.

1 draconien bozak (ivre). AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 15 ; DV 4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explose en mourant pour infliger 1d6 de dégâts. Sorts : TCAO: 15

1er niveau : *charme-personnes ; poussée ; projectile magique*

2ème niveau : *ténèbres sur 5 mètres ; toile d'araignée*

Le hoquet provient d'un draconien ivre-mort, affalé dans le coin nord-ouest de la salle. Il pense que les aventuriers sont ses frères draconiens et, en conséquence, les PJ n'auront aucune difficulté à ce qu'il leur parle en commun, d'une voix mal assurée et bredouillante. Il est saoul et énervé. "Le capitaine et moi, on s'faisait une petite célébration et, tout d'un coup, on est d'venu un peu trop célébré nous-même ! Je m'rappelle qu'une bande de nains puants est v'nue pour l'emporter. Si les humains s'mettent à fourrer leur nez dans notre vrai plan, tout risque d'être anéanti. J'suis presque sûr qu'ils l'ont trainé dans le repaire de leur guilde à l'ouest d'ici. Il faut que j'mette sur pied une patrouille de recherche, dès qu'j'aurais eu l'occasion de dormir... pour...récup...érer..."

Le draconien va dormir pendant au moins trois heures. Il est impossible de le réveiller pour l'instant.

64e. La cellule au sud

> Des traces noires salissent les murs de cette pièce carrée de six mètres de côté. Le plafond est enduit d'une substance verdâtre et visqueuse.

64f. L'armurerie du sud

> Des armes de bronze, corrodées et inutilisables, pendent de travers à des rateliers cassés accrochés aux murs.

64g. Les quartiers

> Des plaques de mousse représentent l'unique décoration du couloir obscur, bordé de chaque côté par une succession d'alcoves d'un noir d'encre. Une odeur putride empuantit l'atmosphère.

15 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 14 chacun ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TCAO: 16

Un concert de ronflements et de sifflements poussés par des draconiens endormis s'élève de la majorité des niches qui donnent sur le couloir. Ces créatures ont le sommeil difficile, aussi chaque PJ qui pénètre dans cet endroit ne doit pas faire de bruit sous peine de les tirer de leur torpeur. Même s'il s'efforce de rester silencieux, chacun d'eux doit réussir son tirage de dextérité pour en avoir la confirmation. S'ils sont réveillés, les draconiens n'ont qu'une seule idée en tête : tuer les intrus.

64h. La salle des repas

> Des torches fumeuses illuminent cette grande salle. Des débris de tables sont éparpillés sur le sol et un âtre, glacé à force de ne plus être utilisé, trône au milieu du mur est. Trois tables intactes ont été installées au centre de la pièce. Là, sous la lumière vacillante des torches, trois formes sombres sont engagées dans une bruyante joute verbale.

3 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 11, 2x13 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TCAO: 16

"Qu'est-ce qu'on attend ? rugit le premier draconien. Je vais t'expliquer ! Le Seigneur-Dragon a besoin de ce bâton de cristal, tu piges ? S'il le met pas dans un endroit où qu'il est sûr d'être sain et sauf, alors ces humains pourraient bien réussir à nous donner du fil à retordre...

- Si le vieux Verminaard, rétorque le second, notre puissant et vénéré Seigneur-Dragon, a besoin d'un bâton, qu'il aille donc le chercher ! Je ne comprends pas pourquoi c'est si important. Khisanth garde les seuls écrits des vrais dieux que nous connaissions... Sans eux, les humains ne peuvent pas nous arrêter !

- Ecoute, tout ce qu'on a à faire est d'attendre jusqu'à ce que ces chiffes molles de Questeurs à Havre mettent la main sur le bâton. A partir de ce moment-là, on les écrabouille et on pique le bâton. Qu'est-ce que c'est que quelques jours de patience en échange d'un peu plus de sécurité supplémentaire, hein ?"

Ces draconiens meurent d'envie de se battre. D'ailleurs, ils combattront jusqu'à leur dernier souffle.

65a. Le bureau de l'intendant

> Trois formes sont accroupies au centre de la salle, les ailes repliées et plaquées dans le dos. Elles paraissent lancer quelque chose sur le sol. Dans le coin nord-ouest, une petite silhouette solitaire est allongée par terre, entravée de la tête aux pieds. Ses yeux brillent au-dessus du baillon noué sur sa bouche.

3 draconiens bozaks. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 22, 23, 17 ; DV 4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explosent en mourant. Sorts :

1er niveau : *bouclier ; projectile magique ; sommeil*

2ème niveau : *ténèbres sur 5 mètres; toile d'araignée* TCAO: 15

Hugon le Bonimenteur, Kender. V3 ; AL CB ; F11 ; I13 ; S9 ; D15 ; C10 ; Ch13 ; DE 9" ; pv 14 ; CA 5 ; =AT 1 ; D 1-4

"Quelle chance que ce petit morceau de choix soit tombé entre nos mains ! dit le plus grand draconien. On va faire une partie d'osselets jusqu'à ce que l'un d'entre nous le gagne. Il va changer agréablement du régime habituel..."



Chapitre 4

Le kender retenu prisonnier par les draconiens court un grave danger : capturé au beau milieu de sa soif d'errance, un stade naturel de la vie des kenders, il a ressenti un besoin impérieux de découvrir ce qui se cachait au fond de cette cverne. Il ignore tout des plans des hommes-dragons, ou même qui ils sont. S'il est sauvé et libéré, il se joindra au groupe.

65b. Le cellier

> Cette pièce de 9 mètres de côté ne dispose d'aucune source de lumière naturelle. Des paniers d'osier sont empilés contre les murs.

Toute personne qui s'intéresse soigneusement à cette salle remarque un éclat métallique derrière les paniers entassés devant le mur ouest. Des armes y sont dissimulées : trois épées longues de facture supérieure (+2 au toucher et aux dégâts) et un arc elfique avec le carquois correspondant, contenant 12 flèches (+1).

66. La cour de réception

> Une place lugubre de 12 mètres de diamètre se profile à la lueur d'un maigre pinceau limineux qui plonge des hauteurs de la caverne. Des rues pavées et défoncées en partent vers l'est, le sud et l'ouest, sous la menace constant de murs délabrés qui menacent de s'écrouler. Adossé au mur orienté au nord, se dresse un dragon d'osier de trois mètres de haut, arborant un grand disque de métal suspendu dans un orifice creusé dans sa poitrine. Il y a également une silhouette revêtue d'une robe à côté de l'effigie et une énorme marmite noire au centre de la place. Une interminable chaîne est accrochée au chaudron et disparaît dans le brouillard qui noie la voûte de la caverne.

1 draconien baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 16 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifie et tombe en poussière en mourant TCAO: 16

Quelques minutes plus tard, un groupe de 8 draconiens arrive sur la place.

8 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 2, 3, 2x5, 2x8, 9, 12 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TCAO: 16

Leur chef hoche la tête en direction du draconien près de la statue. Ce dernier tire alors un maillet des replis de son vêtement et fait résonner le gong de l'effigie. Quelques instants après que le son se soit répercuté d'un bout à l'autre de la grotte, la chaîne se tend graduellement et le chaudron commence à s'élever du sol, 8 draconiens tassés à l'intérieur. Une seconde marmite hérissée de bras et de jambes boudinés descend au bout d'une chaîne et dépasse le chaudron en plein ascension. Cinq minutes plus tard, la marmite interrompt sans ménagement sa descente en atterrissant dans la cour. Elle est remplie jusqu'à ras-bord de nains des ravines ; certains d'entre eux ont même fait le voyage cramponnés à l'extérieur de l'énorme récipient.

15 nains des ravines (Aghars du clan des Glups). AL CN ; DE 12" ; pv 8 chacun ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 ! TCAO: 16

Ils ne font pas un geste avant que le draconien en robe ne beugle : "Filez, racaille ! Sortez de là, et plus vite que ça !" Les nains s'extirpent de la marmite et se précipitent à toute vitesse hors de la caverne en passant par les zones 59b et 58.

67. La grande place

> Un unique faisceau de lumière perce les volutes de brouillard qui estompent le plafond de la caverne et s'étend sur une vaste place mesurant près de 40 mètres de diamètre. L'accumulation du flot continu des deux cours d'eau qui dévalent les avenues de l'est et de l'ouest crée un large bassin qui, à sont tour, se déverse dans le lit d'un torrent suivant le tracé de la rue orienté ers le nord. Le rugissement des chutes d'eau fait place au silence, les ruines couvertes de mousse qui bordent la place se drapent dans une noire obscurité lorsque, soudain, un grondement sourd nait au fond d'une gorge inhumaine et s'échappe de l'entrée d'un édifice au sud de la place.
>
> Une énorme créature noirâtre se cambre comme un cobra sur les marches de la construction. Plus rien ne bouge sur la place ; on pourrait presque jurer que la lumière et l'air fuient l'endroit qu'occupe le monstre.
>
> Du haut de l'esplanade, le dragon (aucun doute là-dessus : un draconien ailé s'agenouille devant le monstre) parle d'une voix basse et sifflante. Derrière le draconien, plusieurs silhouettes crasseuses rampent dans la mousse et détournent les yeux des écailles noires et luisantes.

Le dragon chuchote d'autres choses au draconien qui se retourne. "Commencez les recherches !" hurle-t-il aux Aghars. Sous l'œil attentif du monstre, la patrouille de recherche et son chef draconien décampent. L'instant d'après, le dragon se retire, passant par la zone 70a pour regagner son antre (70k).

Khisanth (Onyx), un dragon noir énorme et ancien. AL CM ; DE 12"/24" ; pv 64 ; DV 8 ; CA 3 ; AT 3 ; D 1-4/1-4/3-18 ; souffles d'acide. Sorts : TCAO: 12

1er niveau : *charme-personnes (x2), poigne électrique (x2), projectile magique (x2), sommeil (x2)*

7 nains des ravines (Aghars du clan des Sluds). AL CN ; DE 12" ; pv 2, 3, 5, 6, 2x8, 9 ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 TCAO: 16

1 chef bozak. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 15* ; DV 4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explose en mourant pour infliger 1d6 de dégâts. Sorts : TCAO: 15

1er niveau : *charme-personnes ; poussée ; projectile magique*

2ème niveau : *ténèbres sur 5 mètres ; toile d'araignée*

Les PJ seront repérés avant de s'approcher suffisamment pour réussir à entendre les instructions du dragon. En revanche, la voix du draconien se fait entendre d'un bout à l'autre de la place. "Ecoutez-moi, misérable vermine aghar ! Si cette captive s'échappe, je serai dévoré vif pour le petit-déjeuner, mais pas avant de vous avoir fait subir le même sort ! Je veux cette prisonnière et je la veux maintenant !" L'homme-dragon fait claquer un fouet au-dessus de sa tête et les Aghars s'éparpillent dans toutes les rues alentour. Le draconien suit l'un des groupes de recherche au hasard.

Ils sont à la poursuite d'une prisonnière qui est parvenue à fausser compagnie à ses geôliers : une femme de la tribu de Qhe-Shu qui se terre dans la zone 67b.

67a. La cascade à l'est

> Des torrents d'eau furieuse martèlent les blocs d'éboulis, projetant des myriades de gouttelettes dans l'atmosphère, puis se canalisent pour former une rivière qui dévale l'avenue vers l'ouest. Du lierre grimpe le long de la paroi de la grotte à côté de la chute d'eau.

Les branches ascendantes du lierre sont rendues très glissantes par les aspersions d'eau continuelles. Les aventuriers doivent effectuer un tirage de dextérité à deux reprises (une fois à mi-parcours et à nouveau au sommet) pour escalader la paroi jusqu'aux ruines du Trésor (zone 56).

67b. La cascade à l'ouest

> Un mur liquide plonge d'un orifice dans la paroi ouest de la grotte, inondant complètement l'avenue avant de s'écouler rapidement vers l'est.



Chapitre 4

Une captive évadée des draconiens, tremblante de peur, se cache derrière l'écran de la chute d'eau.

Solastre, survivante de Que-Shu. G2 ; AL CB ; F11 ; I10 ; S12 ; D13 ; C13 ; Ch15 ; DE 12" ; pv 8 ; CA 8 ; AT 1 ; D 1-4 TCAO:20

La fugitive est tapie dans les éboulis, aussi loin de l'eau que possible. Acculée, elle se bat farouchement jusqu'à la mort si l'attitude des héros ne l'incite pas à croire qu'ils ne lui veulent aucun mal. Elle est l'un des deux seuls rescapés de sa tribu et s'efforce désespérément d'échapper aux hommes-dragons. Son cachot (70g) n'est pas loin de l'antre du dragon (70k). Si le groupe se montre amical, elle accompagne volontiers les PJ.

68a. La venelle

> Un passage étroit, bordé de murs à moitié écroulés, serpente entre les ruines couvertes de lierre et s'achève brusquement devant une porte.

68b. L'entrée du repaire

> La pièce est humide et froide. Un terrible calme séculaire règne dans cet endroit qui paraît encore subir les contrecoups du passé... d'un événement indicible qui s'est déroulé ici autrefois.

68c. La salle du clan des Sluds

> Une couche de moisissure brunâtre et friable revêt la surface de tous les murs et une vague puanteur émane de l'envers des nattes bosselées disséminées çà et là sur le plancher. Des ronflements discrets s'élèvent de chaque natte.

Cette pièce abrite une chambrée d'Aghars. Un voleur doit se *déplacer silencieusement* pour marcher au milieu de ces nains endormis sans les tirer de leur sommeil. Tout autre personnage qui tente de pénétrer dans ce dortoir réveille les Aghars qui, à compter de cet instant, se ruent vers la porte pour se mettre en sécurité. S'ils sont faits prisonniers, les Aghars sont au courant de l'existence de l'ascenseur (47c, 66) - et ne manqueront pas d'ailleurs d'en parler - mais c'est tout.

15 nains des ravines (Aghars du clan des Sluds). AL CN ; DE 12" ; pv 3, 2x6, 3x7, 2x8, 3x10, 12, 2x13, 15 ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 TCAO:16

68d. La salle du clan des Glups

> Des infiltrations d'eau ont laissé des marques indélébiles sur les murs, également maculés par des plaques de moisissure. Des rais de lumière vacillante éclaire faiblement la pièce à travers quatre interstices verticaux dans le mur nord.

Les héros qui regardent par ces fentes aperçoivent une pièce éclairée par des torches (68e).

68e. La salle d'accueil

> Des appliques fixées sur le mur est supportent des torches qui brûlent en crachotant et en dégageant de la fumée. Des interstices béants, à peine larges de 5 centimètres mais longs d'un mètre vingt, dans les parois sud et ouest donnent sur des lieux plus sombres encore que les spirales de fumée.

Les fentes au sud donnent sur une pièce vide (68d). Un copieux concert de ronflements se manifeste à travers celles pratiquées dans le mur ouest. Les gardes (en 68f), censés transformer cette salle en traquenard dont aucun intrus ne doit ressortir vivant, font un somme. Quel que soit le bruit que font les aventuriers ici, rien ne peut les réveiller.

68f. Le poste de garde

> Le dos collé contre les interstices pratiqués dans le mur est, trois nains des ravines profondément endormis sont appuyés les uns contre les autres. L'énorme nez proéminent du plus gros se soulève et s'abaisse à chaque ronflement. Il a les bras croisés sur la poitrine et sa courte épée ébréchée abandonnée sur le sol se trouve nettement hors de sa portée. Il repose contre le second nain, dont les oreilles se recroquevillent puis se déplient au rythme de sa respiration sonore. Les pieds du troisième, de petite taille, dépassent sous la masse accolée de ses deux compagnons, chaussés d'énormes bottes aux semelles en lambeaux. Les ronflements conjugués des gardes réussirait à réveiller une congrégation de sonneurs d'angélus.

3 nains des ravines (Aghars du clan des Bulps). AL CN ; DE 12 " ; pv 7, 10, 12 ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 TCAO:16

Il s'agit là de la fine fleur des gardes aghars ! S'ils sont réveillés, ils tentent de faire passer un mauvais quart d'heure à tout intrus à condition qu'il soit seul, mais s'enfuient aussitôt en face de plusieurs. Dans cette dernière éventualité, ils se rendent directement au trône du Grand Bulp (68m), déclarent qu'une "armée" les envahit et demandent des ordres.

68g. La salle d'audience

> Les murs striés de taches d'humidité de cette pièce sont cachés par des tapisseries et des décorations presque trop criardes pour être vraies. Des tapisseries pendent du plafond de tous côtés, certaines à l'envers ou de travers. Des pièces de tissu d'or effiloché sont déployées entre des statues disposées sans souci de forme ou de matière. Telle est la notion qu'ont les Aghars de la bonne vie...

En sus des embrasures visibles dans la pièce, une porte secrète taillée dans l'extrémité nord du mur est mène au 68h. Tout individu se trouvant à moins de 90 centimètres de cet endroit entendra des coups assénés contre la porte, suivis de grognements et de cris étouffés.

68h. Le trésor

> Plongé dans les ténèbres, un draconien solitaire lance des regards furieux. Pieds et poings solidement liés, les ailes plaquées contre le corps et ligotées, il se trouve entre deux petits nains des ravines armés de lances en bois. Ils aiguillonnent le draconien du bout de leurs bâtons, puis bondissent en arrière comme si leur prisonnier était encore libre de ses mouvements. Dès qu'un Aghar fait un saut, son casque cornu, trop grand pour lui, bringuebale autour de son crâne et lui tombe parfois sur les yeux.

Les nains ne remarquent l'irruption des héros qu'au bout de 2 ronds. Ils tentent de fuir hors de la pièce. Le draconien, à qui les nains ont ôté armes et uniforme, est le capitaine des hommes-dragons et a repris connaissance avec une horrible gueule de bois !

2 nains des ravines (gardes du clan des Bulps). AL CN ; DE 12" ; pv 9, 11 ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 TCAO:16

1 draconien bozak (capitaine des draconiens). AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 33 ; DV 4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explose en mourant pour infliger 1d6 de dégâts. Sorts :

1er niveau : *charme-personnes ; poussée ; projectile magique*

2ème niveau : *ténèbres sur 5 mètres ; toile d'araignée* TC AO:15

Si on défait des liens du capitaine draconien, il aura recours à tous les moyens dont il dispose - principalement ses sorts - pour s'enfuir et reprendre le commandement de ses troupes.

"Verminaard est notre Seigneur-Dragon ! avoue-t-il uniquement s'il est menacé de mort ou sous l'effet d'un sort de *charme.*





Authentique clerc du mal, il invoque les puissances des ténèbres pour soumettre cette terre à sa domination personnelle et celle de ses frères. En dépit de cela, il ne craint qu'une seule chose : que la lumière se révolte contre les ténèbres. Nous conservons sous bonne garde ce qui pourrait raviver l'espoir dans le cœur des hommes et repousser l'emprise des ténèbres : le véritable savoir des dieux ! Sous l'œil vigilant de Krisanth, la vérité est à l'abri dans le secret de la nuit !"

68i. Foire au réfectoire

> Des poignées de bouillie tiède et malodorante volent à travers l'atmosphère. Des bols éclatent contre les murs, des lames de couteaux claquent sur le sol. Des nains des ravines tranchent une question épineuse au sujet du dîner.

8 nains des ravines (Aghars du clan des Bulps). AL CN ; DE 12" ; pv 3, 6, 8, 2x10, 11,12,13 ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 TCA0 : 16

A chaque round qu'il passe dans cette salle, un héros encourt 70% de chances d'être atteint par un bol et éclaboussé par la nourriture visqueuse qu'il contient. Il s'agit en fait du ragoût favori des Aghars, cuisiné en jetant absolument n'importe quoi de mort - ou presque - dans une marmite. Cette substance dégage une violente odeur désagréable et continue de sentir mauvais : l'infection olfactive se dissipe en 1d20 tours mais, pendant ce temps, les compagnons d'un aventurier touché par un bol doivent réussir un tirage de constitution pour parvenir à rester à moins de 3 mètres du héros malodorant. Ce dernier, tout comme quiconque se trouve en sa compagnie, n'a aucune chance de surprendre un adversaire.

Les Aghars ne remarquent les PJ que 5 rounds après leur entrée. Quelques-uns jettent de la nourriture aux intrus (la probabilité de les atteindre n'augmente pas) : les Aghars sont eux-mêmes bien trop occupés à esquiver les bols. Si les héros tentent de combattre, les nains puants s'enfuient simplement par une des portes de la pièces.

68j. La salle du clan des Bulps

> Des ronflements grinçants et des sifflements aigus se répondent mutuellement à l'intérieurs des alcoves crasseuses qui donnent sur le corridor.

8 nains des ravines (Aghars du clan des Bulps). AL CN ; DE 12" ; pv 3, 6, 8, 2x10, 11, 12, 13 ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 TCA0 : 16

S'ils sont réveillés, les Aghars tentent de s'enfuir. S'ils sont capturés, ils révèlent une information non négligeable : ils connaissent le tunnel qui part du 69b et aboutit dans l'antre du dragon.

68k. Les quartiers du Roi

> Un lit gigantesque - avec des colonnades sculptées et rongées par les vers à chaque coin, sans oublier un matelas en mauvais état affaissé au milieu - trône au centre de la pièce. Des chapeaux en piteux état, certains arborant des plumes squelettiques ou tâchées, ont accrochés à des patères tout le long du mur ouest. Des coiffes et de lourds vêtements de toutes sortes sont empilés un peu partout.

Il s'agit de la chambre de Phudge Grand Bulp ; il y a une porte secrète dans le mur ouest. Celui qui fouille les tas de vêtements découvre une vieille carte tâchée.

Elle indique l'emplacement de la bouche d'égout (69b) avec son tunnel qui mène à l'antre du dragon en 70k. La lecture de notes sommaires dans les marges révèle : "Gros trésor, beaucoup choses. Vieille croûte de dragon pas manquer si magnifique Grand Bulp prendre sa part !"

68l. Les portes de sortie secrètes

Les voleurs d'autrefois utilisaient cet accès quand ils avaient besoin de sortir rapidement dans les rues. Les portes ne fonctionnent que dans un seul sens : vers l'extérieur du quartier général de la Guilde.

68m. La cour des Aghars

> De lourdes pièces de tissu d'or effrangé ornent la salle. Des statues sont alignées le long des murs ; sans se préoccuper de ce qu'ils représentaient, des tapis de toutes les couleurs ont été étalés sur le sol et forment un assemblage des plus bigarrés. A l'extrémité ouest est installé un énorme trône ; la dorure à la feuille d'or de ses montants ciselés est considérablement écaillée. Une silhouette ratatinée et emmitouflée dans des robes y est installée, somnolant sous une couronne de métal terni de trois tailles plus grande que son crâne. Quatre nains en armes, la tête ballotant sous leurs casque, montent la garde à côté de leur roi.

Voici la salle du trône de Phudge Grand Bulp 1er, Roi des Aghars. Il entre en négociation avec tous ceux – sans exception – qui viennent à sa cour. Les gardes n'attaquent que si Phudge, ou eux-mêmes, est d'abord agressé. Bien que les Aghars préfèrent habituellement prendre la fuite lors d'un combat, ils se battent avec férocité lorsqu'ils sont acculés !

Phudge Grand Bulp, Roi des Aghars. AL CN ; DE 12" ; pv 16 ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 TCA0 : 16

4 gardes du Grand Bulp (Aghars du clan des Bulps). AL CN ; DE 12" ; pv 4, 6, 7, 13 ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4 TCA0 : 16

Le Grand Bulp n'aime pas les draconiens. Il a la nette impression que les ramassages étaient plus aisés avant leur arrivée et il regrette le temps où les Aghars pouvaient demeurer des semaines sans trimer. Pour ne rien arranger, les hommes-dragons ont nettement trop nettoyé cet endroit pour lui plaire. Le Grand Bulp sait que les anneaux de Mishakal se trouvent dans le repaire du dragon au 70k, tout comme il sait qu'existe le tunnel qui part du 69b jusqu'à cette antre. Il proposera au groupe des guides pour les mener en divers points de la caverne, mais son aide se limitera à cette offre.

69a. Au bonheur des gratteurs de terre

> L'eau dégouline le long des murs de la pièce, forme une grande flaque et s'échappe sous la porte au sud. Un long comptoir de pierre coupe la salle d'est en ouest. Derrière, une autre embrasure mène vers le nord.

69b. Le passage secret

> Des filets d'eau coulent le long des murs. Bien qu'une grande quantité d'eau semble inonder la pièce, la mare qui recouvre le sol n'est profonde que de quelques centimètres.

Les PJ qui examinent le sol près du centre de la salle découvrent une trappe fermée dans laquelle est enchâssé un anneau. Additionnez les forces de tous les aventuriers qui s'efforcent d'ouvrir la trappe en tirant pour obtenir le pourcentage de leurs chances de succès.

La trappe mesure 1,2 mètre de côté. Elle s'ouvre sur un puits de même largeur et de 6 mètres de profondeur, qui débouche dans un tunnel maçonné d'un mètre et demi de diamètre, inondé à mi-hauteur.

Si les PJ entrent dans cet endroit, vérifiez la possibilité d'une rencontre aléatoire. Si un tel événement survient, lancez 1d20 pour déterminer le nombre de rounds qui vont s'écouler avant qu'il ait lieu. Considérez un tirage indiquant une rencontre avec Khisanth comme nul (pas de rencontre).

L'eau s'infiltre dans le tunnel principal par des fissures dans la maçonnerie. Au nord du puits d'accès, le conduit est bloqué par un éboulement au bout de 9 mètres. Vers le sud, il s'enfonce dans l'obscurité.

Chapitre 4



Le tunnel parcourt 60 mètres vers le sud puis oblique vers l'est sur 100 mètres avant d'être condamné par un nouvel effondrement. Toutefois, 10 mètres avant la fin du tunnel, un puits vertical de 9 mètres de haut abouti à une grille dans le sol de l'antre de Khisanth (70k).

70a. Les colonnes du palais

> De larges marches montent de la grande place jusqu'à une cour entourée de colonnes - toutes fendillées, quelques-unes effondrées - qui supportent un châpiteau de pierre affaissé. Par endroits, la paroi de la grotte a anéanti la maçonnerie et délimite une grande part de la cour. Une grande arcade mène vers une vaste salle plongée dans l'obscurité à l'est. Au fond de la cour, un portail à double battant d'acier oxydé reste fermé. Il est également orienté vers l'est.

70b. Le panthéon des disparus

> D'immenses statues, hautes de 12 mètres, d'anciens rois se dressent le long des murs nord et sud de la salle. L'ombre a beau masquer leurs traits prononcés, elles donnent l'impression de surveiller d'hypothétiques intrus.

70c. Le vestibule

> Des murs maculés se rejoignent et forment un plafond voûté à 9 mètres du sol. Le vestibule, constellé de plaques de mousse et de moisissure blanchâtre, abrite de nombreuses statues antiques de la taille d'un homme.

Deux draconiens gardent l'extrémité nord du vestibule.

2 draconiens bozaks (gardes). AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 22, 23 ; DV 4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explosent en mourant pour infliger 1d6 de dégâts. Sorts :

1er niveau : *bouclier ; projectile magique ; sommeil*

2ème niveau : *ténèbres sur 5 mètres ; toile d'araignée* TCAO: 15

70d. Le trésor du palais

> Le contenu de coffres gigantesques, dont les flancs en bois sont pourris et fendus, est répandu dans la salle.

Il y a 30.000 Cullis tsarothiens d'argile dans cette pièce - sans valeur aucune. En revanche, s'il fouille au milieu des Cullis, un PJ a 30% de chances d'exhumer l'un des objets suivants : deux *dagues de lancer +3*, 1 paire de *gantelets d'escalade*, un livre contenant des sorts d'*ouverture*, d'*invisibilité* et de *verrou magique*, et un *bouclier +1*.

70e. Les quartiers des Bozaks

> Des cellules bordent le flanc nord d'un long couloir orienté vers l'est. Tout est silencieux

70f. Le capitaine des Bozaks

> Cette chambre de 6 x 9 mètres a tout de l'ameublement spartiate : une natte de couchage a été déroulée sur le sol, un sac est rangé dans le renfoncement.

70g. Le cachot du captif

> La porte s'ouvre en crissant sur ses gonds pour découvrir la silhouette épuisée d'un homme pendu par les poignets. Il est enchaîné par des menottes scellées dans le mur. Les côtes saillantes, son torse nu présente des stigmates de torture.

Œil-de-corbeau, guerrier de Que-Shu. G2 ; AL CB ; F14 ; I12 ; S9 ; D 14 ; C12 ; Ch12 ; DE 12" ; pv 16 ; CA 9 ; AT 1 ; D 1-4 TCAO: 20

L'individu se nomme Œil-de-corbeau. En dépit de son état de faiblesse, il parle : "Notre tribu a été attaquée par des démons venus du nord. Nous avons combattu avec bravoure mais, à notre plus grande honte, nous sommes malgré tout tombés entre leurs mains. Nous ne sommes plus que deux ; l'autre est une femme qui s'est échappée il y a à peine quelques heures..." Il connaît le chemin jusqu'à l'antre du dragon (70k) et se joindra au groupe pour porter assistance aux PJ.

70h. Le commandant des Bozaks

> La porte s'ouvre sur une pièce éclairée par une torche qui dégage de la fumée. Un bureau sommaire en occupe le centre. Assis derrière, un lézard ailé, à la peau squameuse et partiellement revêtu d'une armure, lève soudain les yeux et bondit sur ses pieds !

1 commandant bozak. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 30 ; DV 4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explose en mourant pour infliger 1d6 de dégâts. Sorts :

1er niveau : *bouclier ; charme-personnes ; projectile magique*

2eme niveau : *image miroir ; invisibilité.* TCAO: 15

Si ses adversaires se montrent nettement supérieurs en nombre, ce draconien rusé se rend, puis essaie d'amener les héros à franchir les portes ouest de la zone 70j, insistant qu'il s'agit là de l'unique chemin sans danger pour pénétrer dans le repaire du dragon.

70i. Le long corridor

> De l'eau suinte de la voûte de ce couloir de 3 mètres de large. Une froide odeur de moisi plane dans l'air.

Le corridor s'achève au sud par un cul-de-sac : le plafond s'est effondré. Sur la droite, une double porte d'acier, chaque battant pesant 500 ppo, est fermée. Elle mène à la zone 70k.

70j. Le couloir sonore

> Une voûte de 9 mètres domine ce couloir large de 6 mètres. Des motifs en mosaïque, dénués de signification apparente, ornent le sol.

Le couloir mesure 27 mètres de long. A douze mètres de chaque extrémité, des plaques de pression dans le sol déclenchent un gong bruyant qui résonne à l'intérieur du périmètre du palais. Si les PJ ne détectent pas ce piège et font sonner le gong, le dragon passe la tête par les portes à l'est et lâche son souffle sur le groupe dans cet espace restreint. Elle appelle ensuite les gardes draconiens, ignorant qu'il n'y en a aucun dans le secteur.

70k. La cour de la balance

> Une salle immense, de 30 mètres de diamètre et haute de quatre étages, surmontée par un dôme translucide, s'étend devant vous. Des rayons de lumière passent à travers les fissures de la coupole fracassée puis, filtrés par les volutes brumeuses qui hantent les hauteurs de cet édifice, jetent un éclat blafard au centre de la rotonde. Là, un dragon noir aux écailles luisantes est installé à califourchon sur un amas de joyaux, d'armes d'acier et d'objets sophistiqués.

Voici l'antre de Khisanth, le dragon femelle. Cette créature, connue habituellement sous le nom d'Onyx, s'est vue confier la tâche de maintenir les anneaux de Mishakal hors d'atteinte des PJ. S'il lui reste encore la possibilité de cracher un souffle d'acide ou de lancer des sorts, elle prend l'air et en fait bon usage. Dans le cas contraire, elle doit en découdre à terre avec les aventuriers.

Khisanth (Onyx), un dragon noir énorme et ancien. AL CM ; DE 12"/24" ; pv 64 ; DV 8 ; CA 3 ; AT 3 ; D 1-4/1-4/3-18 ; souffle d'acide. Sorts :

TCAO: 72



Chapitre 4



1er niveau : *charme-personnes (x2), poigne électrique (x2), projectile magique (x2), sommeil (x2)*

Si les PJ ont le bâton de cristal bleu, une voix leur donne des instructions spéciales. Tout PJ qui tient cet objet dans cet endroit entend une douce voix féminine lui murmurer : "Ramasse les anneaux et frappe le dragon de ce bâton. Tout se passera bien." Si le héros qui suit ces instructions parvient à toucher le monstre, le bâton explose au contact ! Lisez la description encadrée ci-dessous si cela arrive :

> Le bâton se brise à l'instant même où il frappe le dragon, faisant jaillir des ondes sphériques de lumière bleue éblouissante. Le flot lumineux engloutit la silhouette responsable de tout ceci, qui disparaît alors qu'une vibration envahit l'atmosphère de l'antre. Des pulsations agitent l'écran brillant de lumière bleue dont la puissance fait même trembler la terre. La lueur recouvre intégralement l'énorme dragon qui s'écroule, en poussant des hurlements déchirants, dans la lumière.
>
> Les murs tremblent violemment. Dans la pièce, des colonnes vacillent sur leur base et s'écrasent avec fraces. Le dôme fissuré commence à se désagréger. Au-delà le plafond qui s'effondre, les parois mêmes de la caverne sont en train de s'écrouler.

A partir de maintenant, quel que soit l'endroit de la grotte vers lequel les PJ dirigent leurs pas, des blocs de roc dévalent les parois et de l'eau, précipitée par une fantastique pression, jaillit avec force dans la caverne. Toutes les créatures des secteurs de rencontre tentent avec l'énergie du désespoir de fuir la grotte en train de s'effondrer. Les PJ courent le danger (15% de chances par tour) d'être touchés par des débris qui se détachent du plafond, subissant alors 1d12 points de dégâts. Le niveau de l'eau à l'intérieur de la caverne monte de 30 centimètres par tour. Si les aventuriers parviennent à s'échapper, dirigez-les vers le temple de Mishakal (46b) et lisez l'Epilogue ci-après.

Le trésor du dragon est constitué par les *anneaux de Mishakal* (cf. Appendice 4), 56 gemmes (200 vpo chacune), une *cape d'invisibilité* et 1.000 pp. Khisanth porte un *anneau de ténèbres* agissant dans un rayon de 30 mètres maximum.



EPILOGUE

Si les PJ brisent le bâton, sortent de la grotte et retourne à la zone 46b, lisez le texte encadré à droite.

Si les héros ont pris les anneaux et anéanti le dragon sans avoir le bâton de cristal en leur possession, permettez-leur de se frayer un chemin hors de la caverne autant que faire ce peut : ne leur lisez pas cette description.

Si les joueurs vont continuer avec la seconde partie de cette aventure de Dragon Lance : "Les dragons de feu", lisez-leur l'encadré à l'extrême droite.

> La superbe statue d'une déesse vous domine dans la salle. Dans ses mains repose une parfaite représentation sculptée du bâton de cristal bleu. Au pied de la statue, une silhouette solitaire remue faiblement.

Cette silhouette est celle de la personne qui a brisé le bâton. Elle est couchée là, saine et sauve, et elle a regagné tous ses points de vie. Le bâton est désormais une partie intégrante de la statue, mais une copie conforme en platine du médaillon qui se trouve autour du cou de l'effigie de pierre orne maintenant celui du PJ qui a brisé le bâton.

> Le jour vit ses derniers instants tandis que vos compagnons et vous-même rebroussez péniblement chemin par-delà les montagnes abandonnées. Les vastes étendues des steppes s'étendent vers l'est. Soudain, à l'ouest, surgissent de sombres nuages. Enfin, pas uniquement des nuages : même à une telle distance, les volutes ténébreuses de l'autre côté des steppes sont clairement d'une nature différente. D'épaisses spirales de fumée partent à l'assaut du ciel de l'automne, s'élevant des forêts de Solacium.

Les Dragons du Désespoir

TANIS

Guerrier demi-elfe du 5ème niveau

FOR 16 (Dégâts +1 ; Poids +350 ; Ouverture 1-3 ; Torsion 10%)
INT 12 (Langues : elfe Q., nain des collines, langue des steppes)
SAG 13
DEX 16 (Attaque +1 ; Défense -2)
CON 12 (Choc méta. 80% ; Résurrection 85%)
CHA 15 (Loyauté +15% ; Réaction +15%)
AL NB

CA=4
PV=35

TASSLEHOFF RACLE-PIEDS

Voleur kender du 4ème niveau

FOR 13 (Poids +100 ; Ouverture 1-2 ; Torsion 4%)
INT 9 (Langue : langage kender)
SAG 12
DEX 16 (Attaque +1 ; Défense -2 ; voir plus bas)
CON 14 (Choc méta. 88% ; Résurrection 92%)
CHA 11
AL N

CA=5
PV=15

P-Pocket	Crochet.	Pièges	Dépl.	Dissim.	Audit.	Escalade	Lect.
50 %	40 %	40 %	43 %	47 %	20 %	73 %	15 %

STURM VIVELAME

Guerrier humain du 6ème niveau

FOR 17 (Toucher +1 ; Dégâts +1 ; Poids +500 ; Ouverture 1-3 ; Torsion 13%)
INT 14 (Langues : 4 ; elfe Q., langue des steppes, solamnien, elfe S.)
SAG 11
DEX 12
CON 16 (Ajust. pv +2 ; Choc méta. 95% ; Résurrection 96%)
CHA 12
AL LB

CA=5
PV=45

SILEX FORGEFEU

Guerrier nain du 4ème niveau

FOR 16 (Dégâts +1 ; Poids +350 ; Ouverture 1-3 ; Torsion 10%)
INT 7 (Langue : nain des collines)
SAG 12
DEX 10
CON 18 (Ajust. pv +4 ; Choc méta. 99% ; Résurrection 100%)
CHA 13 (Réaction +5%)
AL NB

CA=6
PV= 42

CARAMON

Guerrier humain du 6ème niveau

FOR 18/63 (Toucher +2 ; Dégâts +3 ; Poids +1250 ; Ouverture 1-4 ; Torsion 25%)
INT 12 (Langues : 3 ; aucune encore apprise)
SAG 10
DEX 11
CON 17 (Ajust. pv +3 ; Choc méta. 97% ; Résurrection 98%)
CHA 15 (Loyauté +15% ; Réaction +15%)
AL LB

CA=6
PV=51

RAISTLIN

Magicien humain du 3ème niveau

FOR 10 (Ouverture 1-2 ; Torsion 2%)
INT 17 (Langues : 6 ; elfe Q., magius, voir au verso)
SAG 14
DEX 16 (Attaque +1 ; Défense -2)
CON 10 (Choc méta. 70% ; Résurrection 75%)
CHA 10
AL N

CA=5
PV=8

Sorts : 2 du 1er niveau et 1 du 2ème niveau par jour.

LUNEDOR

Prêtresse humaine du 5ème niveau

FOR 12 (Poids +100 ; Ouverture 1-2 ; Torsion 4%)
INT 12 (Langues : langue des steppes, nain des collines, elfe Q.)
SAG 16 (Bonus magique +2)
DEX 14
CON 12 (Choc méta. 80% ; Résurrection 85%)
CHA 17 (Loyauté +30% ; Réaction +30%)
AL LB

CA=8
PV= 19

RIVEBISE

Ranger humain du 5ème niveau

FOR 18/35 (Toucher +1 ; Dégâts +3 ; Poids +1000 ; Ouverture 1-3 ; Torsion 20%)
INT 13 (Langues : langue des steppes, elfe Q., nain des collines)
SAG 14
DEX 16 (Attaque +1 ; Défense -2)
CON 13 (Choc méta. 85% ; Résurrection 90%)
CHA 13 (Réaction +5%)
AL LB

CA=5
PV=34

Equipement : *armure de cuir +2, épée longue +2* (D 1-8/1-12), arc long et carquois avec 20 flèches (D1-6), 2 dagues (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur)

J'ai erré dans les forêts et les terres sauvages pendant cinq années, à travers Qualinesti, à l'ouest des pics des Kharolis, à travers les forêts de Kith-Kanan, et ce jusqu'à la mer. Je n'ai pas trouvé la moindre trace de guérisseurs pendant mes voyages, pas même une seule histoire à leur sujet. Les dieux du bien doivent néanmoins exister : leurs traces sont omniprésentes. Le cerf blanc m'a conduit sur des pistes sûres, l'oiseau qui tournoyait dans le ciel annonçait la guerre et les nuages orageux me prévenaient du danger. Il s'agit là de l'œuvre des dieux du bien, mais je n'ai trouvé aucun clerc à l'ouest.

Equipement : armure de cuir, petit bouclier, *bâton à braillance* (équivaut à la combinaison fronde (bille) [D 2-5/2-7] et *canne d'escrime +2* [D 1-6+2/1-4+2]), dague (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur)

J'ai presque perdu le souvenir de tous les endroits que j'ai traversés en cinq ans. J'avais souhaité établir une carte pour nos voyages, mais vous savez bien comment vont les choses... Plus de trajet que de carte. Au nord et ouest, les changements ont été plus dramatiques que nous le pensions. Il y a un océan au nord, à la place des steppes autrefois fermes sous le pied. Là où s'étendait Ergoth, le puissant empire n'émergent, d'autant plus que des îles.

Et me voici de retour à Solacium pour retrouver un village brimé, gouverné par une bande de mangeurs de racines qui se terrent dans Havre et se surnomment eux-mêmes les Questeurs. Ils prétendent constituer une théocratie en quête d'un dieu. Essayez donc d'y comprendre quelque chose... Selon mon point de vue, les choses ont empiré depuis qu'ils sont au pouvoir.

Equipement : cotte de mailles, *espadon +3* (D 1-10/3-18), dague (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur)

Escortant notre amie Kitiara, j'ai vu les contrées nordiques lorsque j'ai traversé l'océan. Une fois les eaux franchies, nos chemins se sont séparés. Elle partit vers l'est et j'allai vers l'ouest. J'étais certes en quête d'un saint homme, mais également de mon droit de naissance.

Car, voyez-vous, je sais uniquement que ma mère a fui les terres du nord alors que j'étais encore un enfant. Elle portait avec elle tout ce que mon père décédé lui ait laissé : son épée et son anneau, qui m'ont appris qu'il avait autrefois été un chevalier de Solomnie. Aussi j'ai voyagé vers le nord pour occuper la place de mon père dans cet ordre bon et juste, mais les chevaliers solamniques sont tombés en disgrâce chez les habitants des contrées nordiques et il ne reste plus aucune trace de l'Ordre. Mon passé demeure donc toujours un mystère.

Equipement : armure de cuir clouté, petit boulier, *2 hachettes +1* (D 1-6/1-4), dague (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur)

Pendant ces cinq années qui viennent de s'écouler, je me suis mis en quête de choses invisibles et j'ai cherché à venger les torts faits à mon peuple. Je n'ai eu que peu de résultats dans les deux cas.

Il y a bien des années, tous les nains habitaient le royaume de Thorbardin au sud des montagnes Kalthax. Nous, les nains des collines, nous vivions sur la surface de Krynn et fournissions leur nourriture aux nains des montagnes dans les royaumes souterrains. En échange, ils nous offraient des objets de métal de splendide facture. Mais lorsque survint le Cataclysme, nous nous précipitâmes pour nous mettre à l'abri dans la cité sous le sol des nains des montagnes. Ils fermèrent leurs portes et nous abandonnèrent à la colère des dieux.

J'ai cherché les Grandes Portes à l'intérieur de la ville souterraine, mais les montagnes ont changé. Des nains des ravines m'ont retenu prisonnier, mais je me suis échappé, tuant nombre de ces tristes créatures. Mille malédictions sur les nains des montagnes et leurs cousins des ravines !

Equipement : cotte de mailles, petit bouclier, épée longue (D 1-8/1-12), lance de fantassin (D 1-6), dague (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur)

Mon frère Raistlin et moi avons entrepris un périple qui nous a fait traverser la chaîne des Kharolis, bien que nous nous dirigions vers le sud-ouest, au-delà des royaumes des elfes. Nous cherchions les légendaires tours de la Haute Sorcellerie. Profondément enfouies sous les nuées sombres qui semblent toujours recouvrir cette contrée, nous avons découvert ces tours qui sont demeurées si longtemps dissimulées aux hommes. Elles ont surgi de l'épais brouillard...

Livre de sorts :

1er niveau : *charme-personnes, compréhension des langues, détection de la magie, disque flottant de Tenser, fermeture, mains brûlantes, poussée, projectile magique, sommeil.*

2ème niveau : *bruitage, détection de l'invisibilité, ESP, image miroir, invisibilité, ténèbres sur 5 mètres, toile d'araignée.*

Equipement : *Bâton de Magius* (protection +3, +2 au "toucher" [D 1-8], *lumière éternelle* [1/jour], *chute de plume* [1/jour]), sac (comme le souhaite le joueur)

Dans les tours de la Haute Sorcellerie, mon frère Caramon et moi avons passé d'importantes épreuves conçues par les esprits de sages et de sorciers morts depuis des lustres. J'en garde des marques indélébiles en moi. Je perçois désormais le monde au travers de mes pupilles en forme de sablier et j'ai perdu presque toute ma santé. Pourtant, la magie qui agit maintenant en moi pourra nous être d'une aide considérable.

Au moment de quitter cet endroit, je me suis souvenu des paroles d'un ancien sage. "Utilise tes pouvoirs à bon escient, disait-il, car le temps est proche où ta force devra rétablir l'équilibre du monde."

Equipement : *Bâton de cristal bleu* (propriétés connues : guérit au contact, inflige des dégâts supplémentaires quand il est utilisé comme arme), armure de cuir, *fronde +1*, sac (comme le souhaite le joueur)

Je suis princesse de la tribu de Que-Shu. Rivebise est mon gardien et mon fiancé. Tous deux, nous cherchons à découvrir la nature de ce bâton et comment s'en servir.

Il y a quelques mois, Rivebise alla trouver mon père et lui demanda ma main. Père avait une autre union en tête pour et exigea que Rivebise prouve sa valeur en rapportant la magie des terres abandonnées.

Des mois durant, je n'ai reçu aucune nouvelle ou vu le moindre signe de lui. Puis Rivebise revint. Les projets de mon père étaient ruinés, aussi il déclara que le bâton n'était point magique avant de donner l'ordre que Rivebise fut lapidé dans le village. Les cailloux le blessaient mais j'ai couru à son côté. A cet instant, le bâton a émis une vive lumière et nous nous sommes soudain retrouvés au milieu des steppes à l'ouest des huttes. Nous cherchons la preuve que ce bâton renferme une magie puissante et bénéfique. Tant que nous ignorerons comment maîtriser cet objet, il nous sera impossible de retourner dans ma tribu.

Equipement : armure de cuir, petit bouclier, *épée longue +2*, arc court et carquois de flèches, *couteau de chasse +1*, sac (comme le souhaite le joueur)

Je suis un guerrier de la tribu de Que-Shu. J'aime Lunedor depuis de nombreuses révolutions du soleil.

Je n'ai que peu de souvenirs de ce qui m'est arrivé après avoir atteint les terres abandonnées. Tout paraît sortir de songes funestes : un marais noir, un puits, une dame bienveillante et entourée de lumière, une créature maléfique aux ailes membraneuses... Parmi tout ceci, j'ignore ce qui est réellement arrivé et ce qui n'est que folie.

Plusieurs mois plus tard, j'ai réussi à rentrer (comment exactement, je ne saurais le dire), perdant mon sang par de multiples blessures, délirant de fièvre et de visions. J'ai présenté le bâton, mais le conseil n'a eu que dédain pour cet objet. D'une manière ou d'un autre, le bâton nous a sauvé dans un éclair aveuglant comme un rayon de soleil. Nous cherchons maintenant à contrôler sa puissance.



La complainte de Lunedor

ANDANTE

Em Em D Em G Em

Les 1. prai–ries sont im–menses. Ain –si chante l'é– té. Lu – ne–dor la prin–cesse aime

2. prai–ries sont mou–vantes. Et le -ciel est gris. Le chef en–voie Ri– ve-bise

G Bm G Em G D Em

un ro– tu– rier. Son père le puis– sant Chef tente de les sé –pa– rer: les prai– ries sont

vers le le– vant par tir en quête de forte et puis–san–te ma– gie: les prai– ries sont

C MAJ7 D 1. Em 2. Em CHORUS C G D

im–menses. Ain –si chante l'é– té. 2. Les Oh Ri– ve– bise, où es tu par– ti?

mou–vantes: le ci– el est 2. gris.

D C G D D Em D Em

—— Oh Ri– ve– bise l'au–tomne ar –ri–ve. As sise près de l'eau job ser– ve le Le-

G Em C MAJ7 D D.S. AL FINE Em FINE

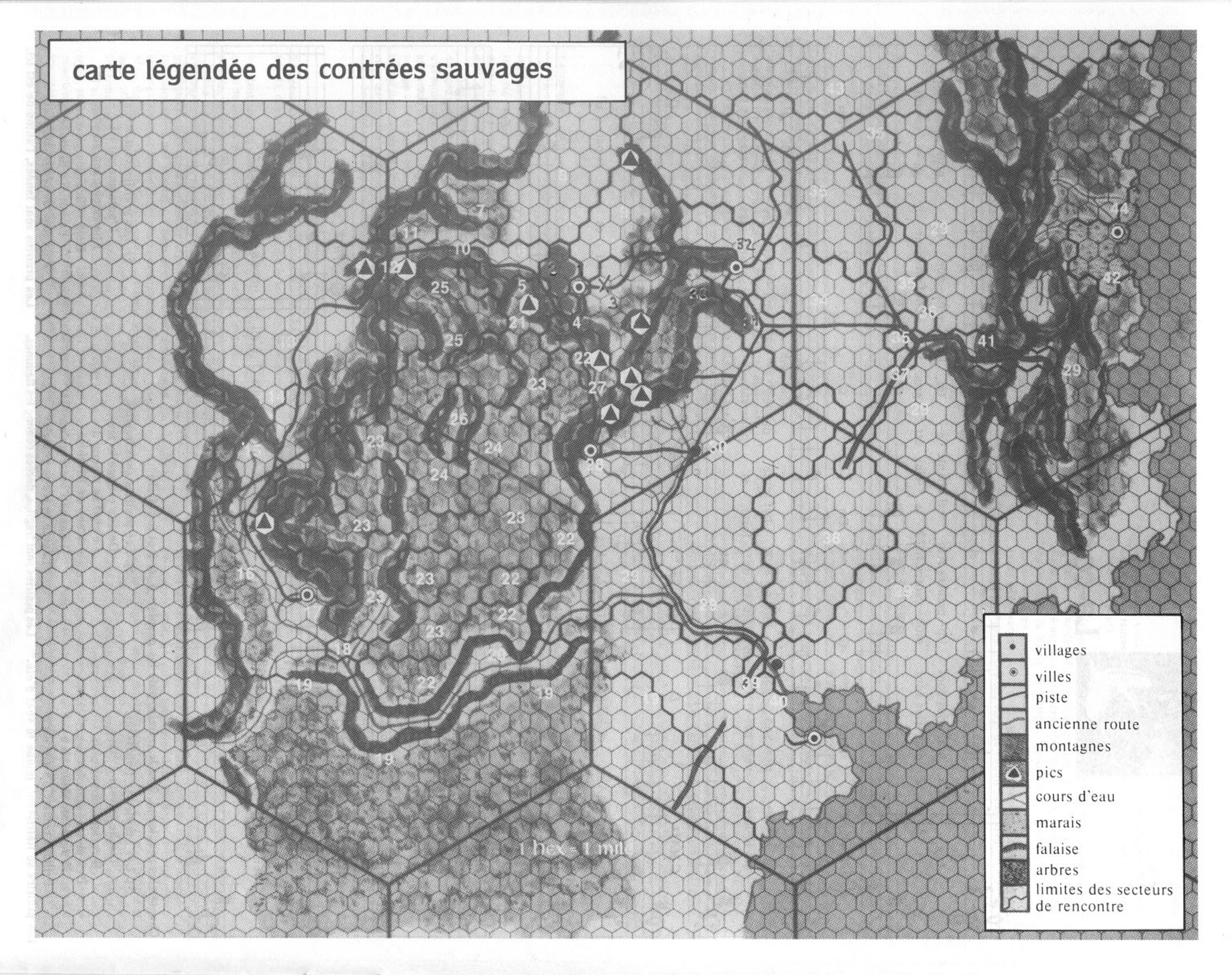
vant, mais le So– leil ap–pa –raît seul au de– là des monts 3. L'au – tomne est i– ci

Chantez les couplets 1, 2 et le refrain, puis les couplets 3, 4, 5 et le refrain

3). Les prairies se flétrissent,
Tombe le vent d'été.
Il revient, la noirceur
Des pierres dans les yeux.
Il porte un bâton bleu
Brillant comme un glacier :
Les prairies se flétrissent, tombe le vent d'été.

4). Les prairies sont fragiles,
Dorées comme le feu.
Le chef se moque des
Vœux de Rivebise.
Il donne l'ordre qu'on
Lapide le jeune guerrier :
Les prairies sont fragiles, dorées comme les flammes.

5). Les prairies sont fanées,
L'automne est ici.
Elle rejoint son amant,
Déjà sifflent les pierres.
Le bâton s'illumine
Puis tous deux disparaissent :
Les prairies sont fanées, l'automne est ici.


carte légendée des contrées sauvages
villages
villes
piste
ancienne route
montagnes
pics
cours d'eau
marais
falaise
arbres
limites des secteurs de rencontre
1 hex = 1 mile

Les Dragons de Flammes

TANIS

Guerrier demi-elfe du 6ème niveau

FOR 16 (D +1 ; Poids +350 ; Ouverture 1-3 ; Torsion 10 %)
INT 12 (Langues : elfe Q., nain des collines, langue des steppes)
SAG 13
DEX 16 (Attaque +1 ; Défense -2)
CON 12 (Choc méta. 80 % ; Résurrection 85 %)
CHA 15 (Loyauté +15 % ; Réaction +15 %)
AL NB

CA = 4
PV = 45

TASSLEHOFF RACLE-PIEDS

Voleur kender du 5ème niveau

FOR 13 (Poids +100 ; Ouverture 1-2 ; Torsion 4 %)
INT 9 (Langue : langage kender)
SAG 12
DEX 16 (Attaque +1 ; Défense -2 ; voir plus bas)
CON 14 (Choc méta. 88 % ; Résurrection 92 %)
CHA 11
AL N

CA = 5
PV = 20

P-Pocket	Crochet.	Pièges	Dépl.	Dissim.	Audit.	Esc.	Lect.
55 %	52%	45 %	50 %	46 %	25 %	75 %	20 %

STURM VIVELAME

Guerrier humain du 7ème niveau

FOR 17 (Toucher + 1 ; Dégâts +1 ; Poids +500 ; Ouverture 1-3 ; Torsion 13 %)
INT 14 (Langues : 4 ; elfe Q., langue des steppes solamnien, elfe S.)
SAG 11
DEX 12
CON 16 (Ajust. pv +2 ; Choc méta. 95 % ; Résurrection 96 %)
CHA 12
AL LB

CA = 5
PV = 56

SILEX FORGEFEU

Guerrier nain du 5ème niveau

FOR 16 (Dégâts +1 ; Poids +350 ; Ouverture 1-3 ; Torsion 10 %)
INT 7 (Langue : nain des collines)
SAG 12
DEX 10
CON 18 (Ajust. pv +4 ; Choc méta. 99 % ; Résurrection 100 %)
CHA 13 (Réaction +5 %)
AL NB

CA = 6
PV = 52

CARAMON

Guerrier humain du 7ème niveau

FOR 18/63 (Toucher +2 ; Dégâts +3 ; Poids +1250 ; Ouverture 1-4 ; Torsion 25 %)
INT 12 (Langues : 3 ; aucune encore apprise)
SAG 10
DEX 11
CON 17 (Ajust. pv +3 ; Choc méta. 97 % ; Résurrection 98 %)
CHA 15 (Loyauté +15 % ; Réaction +15 %)
AL LB

CA = 6
PV = 59

RAISTLLIN

Magicien humain du 4ème niveau

FOR 10 (Ouverture 1-2 ; Torsion 2 %)
INT 17 (Langues : 6 ; elfe Q., magius, voir au verso)
SAG 14
DEX 16 (Attaque +1 ; Défense -2)
CON 10 (Choc méta. 70 % ; Résurrection 75 %)
CHA 10
AL N

CA = 5
PV = 11

Sorts : 3 sorts de 1er niveau et 2 sorts de 2ème niveau par jour.

LUNEDOR

Prêtresse humaine du 6ème niveau

FOR 12 (Poids +100 ; Ouverture 1-2 ; Torsion 4 %)
INT 12 (Langues : langue des steppes, nain des collines, elfe Q.)
SAG 16 (Bonus magique +2)
DEX 14
CON 12 (Choc méta. 80 % ; Résurrection 85 %)
CHA 17 (Loyauté +30 % ; Réaction + 30 %)
AL LB
CA = 8
PV = 24

Sorts : 5 sorts de 1er niveau, 5 sorts de 2ème niveau et 2 sorts de 3ème niveau par jour.

RIVEBISE

Ranger humain du 6ème niveau

FOR 18/35 (Toucher +1 ; Dégâts +3 ; Poids +1000 ; Ouverture 1-3 Torsion 20 %)
INT 13 (Langues : langue des steppes, elfe Q., nain des collines)
SAG 14
DEX 16 (Attaque +1 ; Défense -2)
CON 13 (Choc méta. 85 % ; Résurrection 90 %)
CHA 13 (Réaction +5 %)
AL LB

CA = 5
PV = 36

Equipement : *armure de cuir +2, épée longue* (D 1-8/1-12), arc long et carquois avec 20 flèches (D 1-6), 2 dagues (D1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur)

J'ai du mal à croire tout ce qui s'est passé au cours des derniers jours. Nous avons cherché durant cinq années, franchissant des centaines de lieues en direction des quatre points du compas, et la réponse se trouvait depuis le début à seulement une simple journée de marche de Solacium. Sans oublier le dragon ! Toutes les railleries méprisantes que nous avons pu penser au sujet de ces créatures légendaires nous reviennent maintenant en mémoire pour tourmenter nos esprits. Qui aurait cru qu'un tel monstre existât réellement ?

Equipement : armure de cuir, petit bouclier, *bâton à braillance* (équipement à la combinaison fronde (bille) [D2-5/2-7] et *canne d'escrime +2* [D 1-6+2/1-4+2]), dague (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur)

Voilà qui devrait rabattre un peu le caquet à ces Questeurs. Imaginez-les en train de jouer au clercs sans savoir qui sont les vrais dieux ! Je regrette uniquement de ne pas avoir eu un peu plus le temps pour fureter dans cette cité engloutie - Xak Tsaroth, tel était son nom. Je suis prêt à parier que cet endroit aurait pu nous apprendre beaucoup de chose si nous avions simplement eu l'occasion de chercher quelques indices. Le tas du trésor de ce dragon aurait déjà suffi à m'occuper pour tout un mois !

Equipement : cotte de mailles, *espadon +3* (D 1-10/3-18), dague (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur)

Tout porte à croire que nous nous sommes engagés dans une entreprise qui dépasse tout ce que nous aurions pu imaginer. Ces "seigneurs-dragons" et leurs armées sont partout. Nul ne semble capable de leur résister. Le savoir dont nous avons bénéficié - en réalité, c'est plutôt Lunedor qui est concernée - nous aidera peut-être contre la propagation de ce mal. Je l'espère, mais je ne vois pas comment notre petit groupe sera en mesure de faire beaucoup la différence...

Equipement : armure de cuir clouté, petit bouclier, *2 hachettes +1* (D 1-6/1-4), dague (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur)

Cela n'a certes pas été une surprise pour moi de trouver des nains des ravines en train de travailler pour cette vermine draconienne ! Ainsi que je l'ai toujours dit, cherchez les ordures et vous trouverez les rats... Vous devriez tous désormais pouvoir vous rendre à l'évidence qu'il ne peut pas exister la moindre relation entre les nains des ravines et les nains des collines. Bon sang, notre entière... enfin, absolument tout est différent. N'importe quel imbécile peut voir qu'ils sont nettement plus proches de ces gredins, les nains des montagnes. Je regrette uniquement que ma hache n'a pas eu l'occasion de compléter l'éducation d'un plus grand nombre d'entre eux !

Equipement : cotte de mailles, petit bouclier, épée longue (D 1-8/1-12), lance de fantassin (D 1-6), dague (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur)

Et nos amis à Solacium ? La fumée qui s'élève depuis la direction de la superbe forêt d'arbres des vallées me préoccupe considérablement. Pensez-vous que Tika Galante, par exemple, serait capable de rester à se tourner les pouces et d'assister sans rien faire à l'invasion de ce territoire ? J'ai le net sentiment qu'elle a besoin de notre aide en cette minute même ! Qui sait si nous retrouverons l'auberge du Dernier Refuge intacte ?

Livre de sorts :
1er niveau : charme-personnes, comprehension des langues, détection de la magie. disque flottant de Tenser, fermeture, lecture de la magie, mains brûlantes, poussée, projectile magique, sommeil.
2ème niveau : bruitage, détection de l'invisibilité, ESP, image miroir, invisibilité, ténèbres sur 5 mètre, toile d'araignée

Equipement : *Bâton de Magius* (protection +3, +2 au "toucher" [D 1-8], *lumière éternelle* [1/jour], *chute de plume* [1/jour]), sac (comme le souhaite le joueur)

Je pense qu'il nous faut veiller à ne perdre de vue les vrais ennemis. Ces draconiens sont une menace pour le monde entier. Regardez ce qu'ils ont fait aux steppes d'Abanasinie, et cela fait plusieurs jours que le désastre a eu lieu ! Quelle sorte de destruction ont-ils été capables de semer depuis lors ? Les nains des ravines et les Questeurs pourront peut-être même nous paraître comme de vieux amis injustement ignorés avant que tout ceci soit fini !

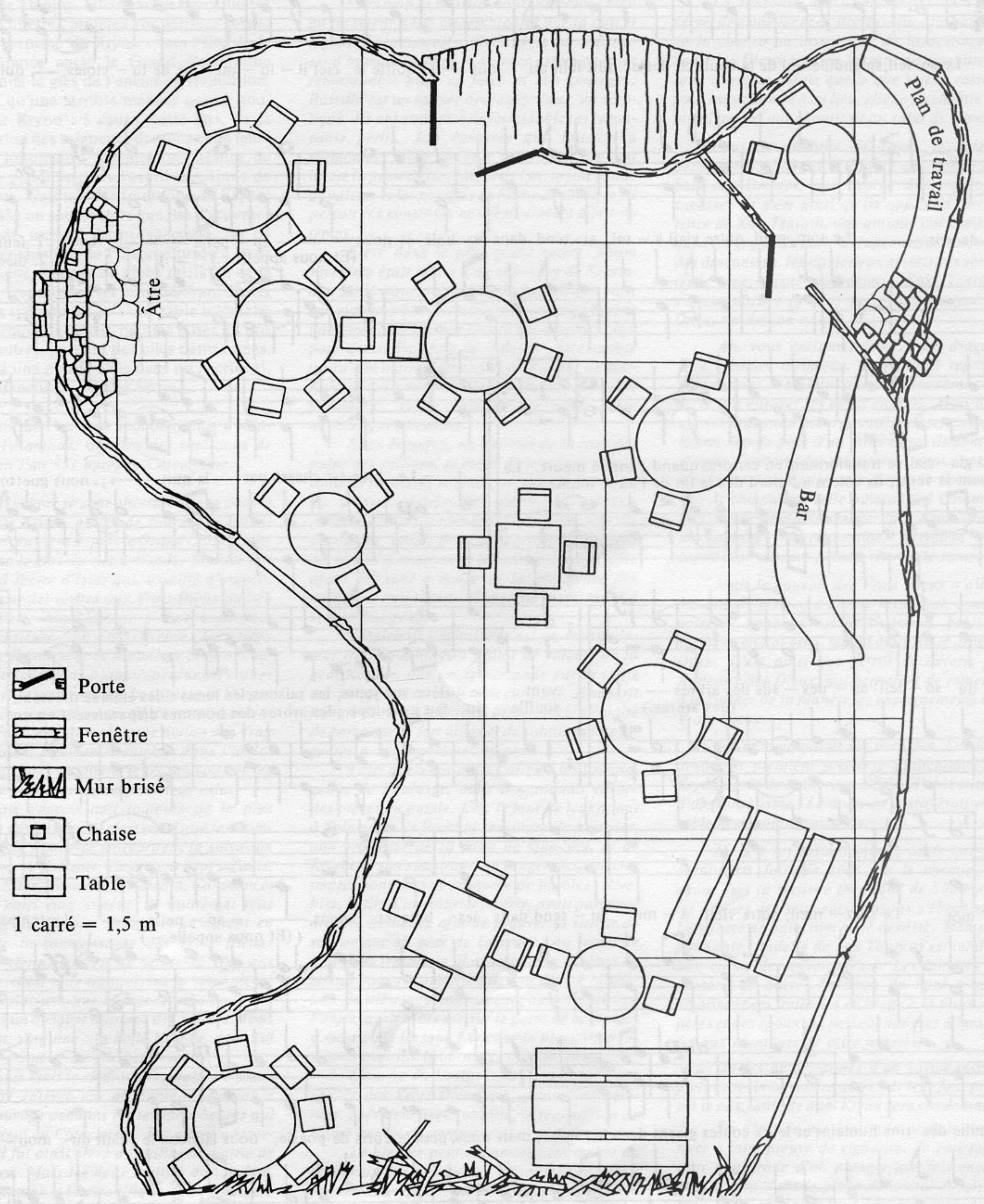
Equipement : armure de cuir, *fronde +1,* sac (comme le souhaite le joueur)

Et que faut-il penser du message de Mishakal : "trouvez celui qui rassemblera tous les peuples" ? Comment supposez-vous que nous allons y parvenir ? J'ai regardé ces anneaux : ils renferment des élements sur les vrais dieux. En dépit du fait que j'ai perdu le bâton de cristal bleu, les connaissances que je détiens ici sont beaucoup plus précieuses car elles distillent un savoir qui offre la possibilité, que ce soit à moi ou à tout autre individu loyal, de devenir un authentique clerc. Notre monde n'a rien connu de tel depuis des centaines d'années. Mais ceci reste encore insuffisant : nous devons faire en sorte que d'autres aient la possibilité de prendre connaissance de cet enseignement.

Equipement : armure de cuir, petit bouclier, *épée longue +2,* arc court et carquois de flèches, *couteau de chasse +1,* sac (comme le souhaite le joueur)

Le village qui était mon foyer - et celui de Lunedor - n'existe plus. Bien que je craigne que votre communauté de Solacium ait probablement subi un sort identique, il est clair qu'il nous faut y aller nous-mêmes pour en avoir la certitude. Si, comme vous le présumez, ceux qui ont besoin de notre aide, s'y trouvent, le chemin que nous devons suivre est alors tout tracé devant nos pas. En même temps, je pars sur le sentier de la guerre contre les destructeurs de ma patrie. Il est clair que, peu nombreux comme nous les sommes, nous ne pouvons pas nous mesurer contre les armées-dragons ; c'est pourtant là que réside éventuellement notre force. Car, une fois que les soldats nous auront laissés derrière eux, il nous sera peut-être possible d'en apprendre plus sur la nature de cette menace. Il y a certainement un point faible, une défaillance, dont on peut tirer profit...

L'auberge du Dernier Refuge




Hymne des Elfes
♩=220
Allegro Con Espressivo
DUE
Le so-leil, splendide œil de la voute cé-leste, fuit loin du jour — et quitte le ciel il – lu – mi – né de lu – cioles, —, qui se vêt
de gris. — Le som-meil, notre vieil a – mi, at-tend dans les bois et nous — ap – pelle —. Les 1. feuilles d'un
(Et nous appelle–.) 2. oiseaux ca –
feu gla – cial, se transforment en cendres quand l'année meurt. Le
ressent le vent ; ils volent au nord dès la fin de l'au – tomne —
— Le jour est chassé par la nuit — ; - nous guettons les feux
du so – leil au – des – sus des arbres —. Le vent se lève sur jours, les saisons, les lunes ; des états se dressent. Les
(des arbres.) souffle du feu ga – lope ; les arbres des hommes disparaissent en un
mot. Le som – meil, notre vieil a – mi, at – tend dans les bois et nous — ap – pelle —. Le temps ! Les
(Et nous appelle –.)
mille des-tins humains et leurs contes gisent dans la tombe; mais nous, peuple épris de poésie, nous lâchons le chant du mon — de.
mf mp f ff pp rit.

Les Dragons de Flammes

PROLOGUE

Maître de Donjon, laissez votre esprit flotter en toute liberté ; projetez vos pensées vers le monde perturbé de Krynn - vers l'Ere de la Désespérance après le Grand Cataclysme quui sonna le glas de l'ancienne civilisation. Et voilà qu'une terrible menace pèse à nouveau sur Krynn : à cause, cette fois, de la domination des seigneurs-dragons et de leurs laquais inhumains. Maintenant, Maître de Donjon, pénétrez dans l'esprit d'Astinus de Palanthus, Gardien des traditions de Krynn, qui pousse un soupir alors que, las d'arpenter ce monde sous sa forme spectrale, las de suivre les chemins de l'histoire jusqu'à leurs conclusions, il surgit du globe cristallin de la sagesse. Il se dresse avec lenteur, avant d'aller d'un pas traînant jusqu'à une table intégralement recouverte de parchemins posés les uns sur les autres, formant des piles démesurées. Il plonge une plume d'oie dans un encrier et, une fois encore, se met à écrire...

... extrait de l'ouvrage Iconochronos *d'Astinus de Palanthus, Gardien des traditions de Krynn, en l'an 351 après le Cataclysme.*

... Les ténèbres se sont abattues sur ce pauvre monde de Krynn, affligé de lourdes souffrances. Ainsi en est-il depuis le Grand Cataclysme, qui sonna le glas du vieux monde. Maudit soit le Grand Prêtre d'Istar qui, assoiffé d'orgueil, osa donner des ordres aux Vrais Dieux au lieu l'en appeler humblement à leur assistance miséricordieuse. En conséquence, les Dieux punirent Krynn pour ce blaphème et nombreuses furent les choses à jamais perdues. Perdues les immenses métropoles, la sagesse et la connaissance accumulées au fil de moult générations. Perdue également toute notion des Vrais Dieux, alors l'humanité sombra dans l'idolatrie. Les clercs perdirent leurs pouvoirs et les hommes perdirent espoir pour leur salut.

Mais l'espoir naît toujours de la plus modeste des causes, et c'est ainsi que les Compagnons de l'auberge entreprirent la salvation de Krynn. A l'origine, ils étaient sept : Tanis, Kitiara, Silex, Tasslehoff, Raistlin, Caramon et Sturm. Voici cinq années, ils quittèrent tous l'auberge du Dernier Refuge et se mirent en quête de la connaissance des Vrais Dieux. N'ayant rien découvert au terme de cinq ans de recherches, tous regagnèrent la somnolente cité de Solacium, une bourgade arboricole érigée dans un bosquet d'arbres des vallées. Tous revinrent, sauf une : la belle Kitiara, dont nul encore ne sait ce qu'elle est devenue.

Tanis était le chef, un demi-elfe né d'une mère elfe enlevée par un humain retourné à l'état sauvage pendant les terribles heures qui succédèrent au Cataclysme. Les elfes l'adoptèrent et il fut ainsi élevé à Qualinesti, patrie de cette race. Mais les deux moitiés de son être, l'une humaine et l'autre elfique, sont sans cesse en conflit ; aussi a-t-il ressenti une forte soif d'errance au plus profond de lui. Il a sillonné le monde et vu moult choses, pourtant son cœur hésite entre la fougueuse Kitiara, une femme de race humaine, et Laurana, une demoiselle elfe.

Caramon et Raistlin sont jumeaux - bien qu'ils soient aussi dissemblables que la nuit et le jour. Caramon est radieux alors que Raistlin est d'humeur sombre. Caramon est un guerrier remarquable pour sa force et son courage ; Raistlin est un sorcier devenu cynique, un sceptique. Ils ont survécu à de formidables et éprouvants périls. Les épreuves que Raistlin a surmontées pour devenir un sorcier lui ont laissé la peau de la couleur de l'or, métal dénué de valeur, et les pupilles en forme de sabliers : il perçoit les constants et irrémédiables effets du temps.

Elevé dans le plus grand secret, Sturm Vivelame était le fils d'un chevalier de Solamnie. Endossant maintenant la cape de son père, son suprême but chevaleresque consiste à périr noblement au combat contre ses ennemis. Il a pour devise Perunde oc cadaver - *Obéissance jusqu'à la mort. Il émane de cet homme de martiale allure une aura de grande dignité et de puissance. Telles sont là les signes d'un authentique chevalier.*

Silex Forgefeu, un guerrier de la race des nains des collines, se méfie de tout le monde, y compris les autres races de nains (en particulier les sinistres Aghars, les nains des ravines). Alors qu'il a désormais atteint un âge de patriarche, seules deux générations le séparent du Grand Cataclysme lui-même ! Sa famille ayant été tuée à cause de la négligence des nains des montagnes, il cherche maintenant à venger son peuple.

Tasslehoff Racle-Pieds est un manipulateur (je le qualifierais plutôt de voleur) de la gent Kender, une petite-personne par la taille mais un géant en matière de curiosité. Il ne tarit jamais de renseignements bizarroïdes, d'éclairs de perspicacité fort utiles et de solutions intelligentes à des problèmes épineux.

Voici quels étaient à l'origine les Compagnons de l'auberge, mais il manquait encore des pièces au puzzle. Car, le jour de leur retour à Solacium, ils firent la rencontre de Lunedor, une princesse de la tribu de Que-Shu, et de Rivebise, son soupirant, un ranger aux muscles impressionnants et économe de paroles. Rivebise, le fils d'un roturier pauvre, avait parcouru nombre de lieues afin de prouver la valeur de son amour au père de Lunedor. Au terme de multiples tentatives, il avait obtenu le bâton de cristal bleu qui appartenait à la déesse Mishakal. Sa tribu, ne reconnaissant aucun pouvoir à l'objet, avait alors été sur le point de le lapider à mort mais lorsque Lunedor se précipita pour mourir avec lui, le bâton les transporta au loin.

L'œuvre du Destin était en marche. Sous l'égide des Vrais Dieux qui, selon leur habitude, opéraient avec subtilité, la rédemption de Krynn venait de commencer.

Le bien ne peut néanmoins triompher du mal avant que ce dernier n'ait réussi à en faire à sa guise. Du nord, les armées-dragons se mirent en marche, pillant les campagnes et réduisant les populations en esclavage. Les bourgs de Solacium et Portal, sans oublier l'antique berceau de la race elfique de Qualinesti, se trouvaient sur leur route.

La rencontre des Compagnons de l'auberge, de Lunedor et de Rivebise fut-elle hasard de la chance ou instrument de la destinée ? Seuls les Dieux sont en mesure de répondre à cette question. Mais quelle que soit la raison pour laquelle elle a eu lieu, elle se révéla être la première clef qui aboutirait au salut de Krynn.

Sous la conduite de Tanis, les héros découvrirent d'abord le Maître des Forêts du bois des Ombres, une licorne d'une grande sagesse. Et c'est ainsi qu'ils apprirent l'existence de Xak Tsaroth, une antique cité tombée dans les griffes du mal. Occupée depuis lors par des draconiens, les mystérieux et sinistres serviteurs des seigneurs-dragons, Xak Tsaroth s'avéra abriter la plus noire des menaces : Onyx, un dragon noir.

Ah, vous exclamez-vous... Un dragon. Une créature mythique. Les grands reptiles, pensez-vous, n'existent que dans les contes qui servent à effrayer les petits enfants. Mais bien que les dragons n'aient pas sillonné les cieux de Krynn depuis plus d'un millénaire, ils sont de retour. Comment les seigneurs-dragons ont-ils introduits les reptiles sur Krynn ? Comment ont-ils obtenu une telle puissance ? Comment l'humanité peut-elle résister face à une armée de dragons ? Ces questions harcèlent mon esprit et je n'arrive point à trouver le sommeil.

Mais le pouvoir des Vrais Dieux n'allait pas être de reste. La déesse Mishakal, dont le puissant apanage est la Guérison, bénit le bâton de cristal bleu, lequel détruisit le dragon Onyx. C'est ainsi que furent découverts les Anneaux des Dieux, qui permirent de ramener à la surface de la planète les enseignements des Vrais Dieux.

Et, miracle parmi les miracles, Lunedor devint la première prêtresse authentique de Krynn après de nombreux siècles d'obscurité et d'obscurantisme ! Le doigt du destin était véritablement pointé sur nous.

Mais à cet instant même, alors que les aventuriers fatigués sont sur le chemin du retour vers la sécurité théorique de Solacium, les armées des seigneurs-dragons s'ébranlent. Le village de Solacium a été dévasté. Même la puissante citadelle de Pax Tharkas est tombée aux mains des envahisseurs. Les familles de nombre de braves hommes du nord y sont emprisonnées, retenues en otage à la place des pères et des époux qui peinent dans les mines de fer aux alentours de cette forteresse.

Où les héros, armés d'un savoir incomplet, vont-ils se rendre alors ? Il leur faut presser le pas, faute de quoi Krynn sera condamnée.

En dépit de ma lassitude, je dois continuer à faire preuve de vigilance. Je vais regagner mon trône d'or, plonger une fois encore mon regard dans le globe de cristal et laisser mon esprit rejoindre les Compagnons de l'auberge dans leur quête...

Ainsi s'achève ce chapitre de l'Iconochronos.



PROLOGUE



"Les dragons de flammes" est la seconde partie de la saga épique de DRAGON LANCE. Il est conçu comme une suite de la précédente : "Les dragons du désespoir".

DRAGON LANCE raconte une histoire. L'idéal est donc de jouer les modules de la série comme un tout, comme une épopée à épisodes. Les participants peuvent endosser les rôles des personnages centraux de cette quête héroïque. Vous trouverez incluses dans cette portion du récit les cartes des personnages correspondantes à cette seconde partie (à condition toutefois de ne pas avoir joué la première). Vous pouvez également autoriser les joueurs à y intégrer leurs propres personnages. Si tel est le cas, vous devrez en altérer certaines caractéristiques pour qu'ils se retrouvent en conformité avec le monde de Krynn, lequel diffère de la plupart des environnements couramment utilisés dans les aventures des RAD&D.

Si, tout en souhaitant demeurer dans le cadre de la saga de DRAGON LANCE, vous permettez aux joueurs d'utiliser leurs propres créations, il est nécessaire que les protagonnistes de l'épopée deviennent soit des personnages joueurs (PJ), soit des personnages non joueurs (PNJ) actifs dans le déroulement de l'histoire : Tanis, Lunedor, Caramon et Raistlin (celui - ou celle - qui incarne Lunedor doit toujours jouer Rivebise comme un PNJ compagnon d'armes ; Caramon et Raitlin peuvent éventuellement être joués par la même personne). Tika Galante et l'elfe Gilthanas apparaissent initialement comme des PNJ, mais des joueurs peuvent ensuite décider de camper leurs rôles et de les utiliser comme PJ pour la suite de la saga.

Vous avez également la possibilité d'adapter les lieux et rencontres de ce module pour les intégrer à votre campagne personnelle, décidant alors de ne pas jouer cette aventure comme un élément de la série de DRAGON LANCE. Vous perdre ainsi en grande partie la richesse de cet univers, mais vous avez toute latitude d'utiliser ce qui suit comme vous l'entendez.

le monde de Krynn

Les clercs authentiques n'existent plus sur Krynn depuis des siècles. On y trouve certes des clercs, mais ceux-ci ne disposent d'aucune capacité de lancer des sorts dans la mesure où ils adorent de fausses deités. Au terme de la première partie, "Les dragons du désespoir", les joueurs ont eu connaissance de l'existence des vrais dieux et Lunedor est devenue la première prêtresse authentique (avec la faculté de lancer des sorts) depuis le Cataclysme. Lunedor porte un *médaillon de la Foi* orné du symbole de la déesse Mishakal (tout PJ clerc venu d'ailleurs et intégré à ce stade dans l'environnement de DRAGON LANCE est au service de la déesse Mishakal et porte un tel médaillon de la Foi). Lorsque un nouveau clerc authentique apparaît (Elistan dans le module suivant), le médaillon se reproduit magiquement et le nouvel ornement porte le symbole de la divinité que révère le clerc (le dieu Paladine dans le cas d'Elistan).

Vous trouverez au début de la première partie toutes les autres informations relatives aux différences existant entre le monde de Krynn et les campagnes habituelles régies par les **Règles Avancées de Donjons et Dragons.**

notes réservées au maître de donjon

DRAGON LANCE représente une épopée complexe, regorgeant de petits détails et d'autres informations légendaires ou historiques que l'on ne trouve pas habituellement dans la majeure partie des modules. Afin de jouer du mieux possible cette portion de la saga, vous devez l'imaginer comme un récit et vous efforcer de faire preuve de subtilité pour motiver vos joueurs afin de les amener à en suivre la trame narrative. Il est particulièrement important de lire plusieurs fois cette aventure, de visualiser l'histoire et d'envisager les différentes possibilités d'action que vos joueurs pourraient adopter. Quelle que soit votre préparation, vous serez contraint d'improviser et d'inventer des choses de temps à autres. Un bon Maître de Donjon se reconnaît à ses improvisations réussies.

"Les dragons de flammes" mettent en scène plusieurs PNJ ennemis, membres des armées-dragons. Dans la mesure où ces PNJ reviennent dans des modules ultérieurs de DRAGON LANCE, essayez de les faire périr de façon "obscure" s'ils sont tués : dans la mesure du possible, *on ne doit pas retrouver leurs cadavres.* Vous aurez l'occasion de trouver une explication à leur présence lors de leur réapparition. Faites preuve de créativité ; imaginez la raison de leur survie "miraculeuse". Cette même règle s'applique aux PJ des pages34-35.La plupart ont des rôles à tenir dans de futurs modules et, d'une manière ou d'une autre, ils doient être en mesure de revenir à la vie. Ceci ne concerne que les PJ qui sont partie intégrante du récit.

Si vous entamez cette seconde partie sans avoir joué la première, il vous faut faire en sorte que votre groupe entreprenne un voyage vers la cité arboricole de Solacium. Les personnages doivent entendre parler de cette élégante communauté, découvrant peut-être par la même occasion qu'elle se trouve précisément sur leur chemin. Un PNJ qui n'inspire en rien la méfiance doit notamment leur vanter la magnifique hospitalité et la bonne chère que l'on trouve à l'auberge du Dernier Refuge. Ce PNJ doit également mentionner Tika Galante comme une amie de longue date et digne de confiance.

Une fois ces informations préliminaires fournies, l'aventure commence avec la rencontre 1 ci-dessous (Que-Kiri).

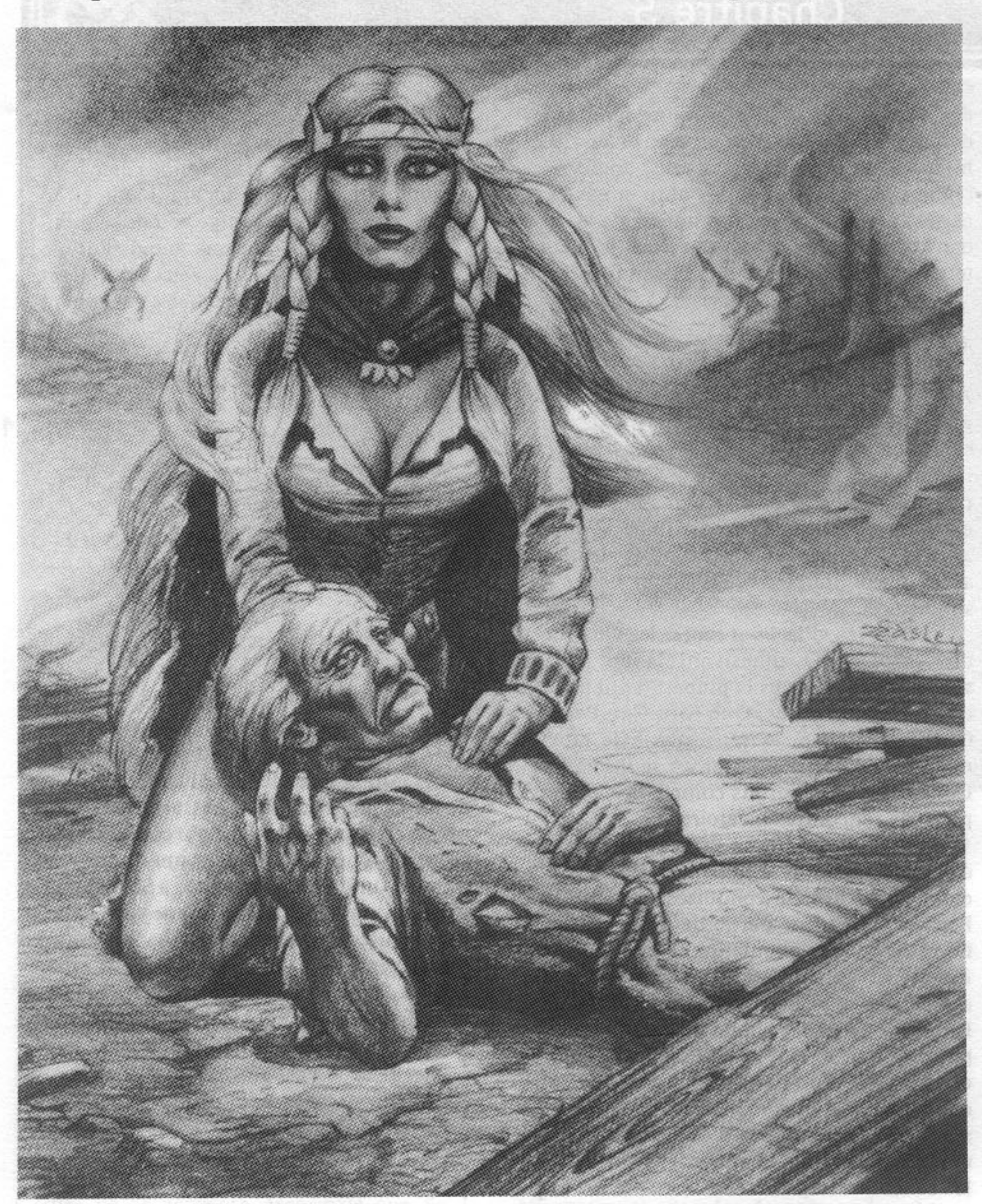
Selon les décisions prises par les joueurs, les 24 premiers événements et rencontres de cette partie surviennent en différents endroits et à différents moments. Tout se déroule avec rapidité sur Krynn : l'armée draconienne lance simultanément son invasion de pratiquement toutes les directions, et certaines choses doivent arriver aux personnages quel que soit le chemin qu'ils empruntent pour franchir les contrées sauvages.

En revanche, lorsque l'aventure devient "intérieure" dans le Sla-Mori et Pax Tharkas, sa structure s'apparente plus à une aventure traditionnelle en donjon. Il s'agit là de refléter la nature plus stable de l'antique Sla-Mori et de la citadelle draconienne où règnent organisation irréprochable et discipline de fer.

Des personnages peuvent être amenés à effectuer des tirages de caractéristiques à certains moments de l'aventure. Dans une telle éventualité, le joueur lance un d20. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique du PJ dans le domaine concerné (Force, Sagesse, Dextérité, etc.), le tirage est réussi.

Sur la couverture de ce module se trouve une carte en couleurs du secteur géographique où ces périgrinations vont avoir lieu. Référez-vous à ce plan jusqu'à la fin de l'aventure, et montrez-le aux joueurs lorsque leurs personnages s'entretiendront avec l'orateur des elfes en Qualinesti.

Chapitre 5 : Que-Kiri et les steppes



Faites partir les personnages de l'endroit marqué "X" sur la carte géographique. Ils se dirigent vers l'ouest, sous le ciel nuageux d'une fraîche après-midi.

D'immenses colonnes de fumée s'élèvent par-delà les pics de la Sentinelle : un spectacle sinistre qui augure le désastre qui s'est abattu sur Solacium. Combien d'hectares de la forêt des arbres des valles, autrefois d'une époustouflante magnificence, ont-ils été ravagés par le feu ? L'herbe des prairies qui s'étendent vers Que-Kiri - une ville construite au cœur d'une faille dans le massif montagneux - est sèche et brûlante sous les semelles. La fumée ajoute une impression d'obscurité gênante en cette après-midi automnale.

"Votre périple n'est point terminé ; il vous faut quitter ce lieu et partir en quête d'un authentique Rassembleur de tous les Peuples". Cet étrange message, délivré par l'entremise de la statue de la déesse Mishakal, laisse présager que votre mission est loin d'être achevée. Dans quelle région du vaste monde de Krynn cette recherche va-t-elle aboutir ?

Pour l'instant, alors que l'automne approche de sa fin, la morsure du vent se fait cruellement sentir au milieu de l'immensité des steppes arides d'Abanasinie. L'herbe jaunie se flétrit sous les assauts répétés des bourrasques glacées, mais l'impression qui se dégage de ce spectacle vous met plus mal à l'aise que celle qui accompagne un changement de saison ordinaire.

Les steppes sont marquées en maints endroits par les ornières creusées par de grossiers chariots à deux roues et d'innombrables empreintes de pattes griffues. Des milliers de créatures ont dû passer par ici. Il ne reste plus rien de vivant, pas plus les animaux sauvages qui peuplent habituellement ces étendues que les colons isolés tirant leur maigre subsistance à force de cultiver des lopins de terre rétive.

De tous ces signes, les plus alarmants demeurent les grandes cicatrices noirâtres sur le sol qui, longues de plusieurs centaines de mètres, traversent souvent les ruines carbonisées des fermes. Ces demeures, éventrées par les flammes, se sont écroulées. La lourde odeur de mort et de putréfaction empuantit l'atmosphère, et le vent lui-même souffle sans oser se faire entendre.

Dans la mesure où l'armée des seigneurs-dragons a dévasté cette région, les PJ ne font aucune rencontre aléatoire durant ce voyage. Alors qu'ils approchent de Solacium, les troupes pillent les bourgades de Portal et de Que-Teh, et marchent vers la Blanche-rage. Au sud, elles se sont emparées de la forteresse de Pax Tharkas grâce à une trahison au sein même de la citadelle. Leurs esclaves travaillent dès maintenant dans les mines tharkadiennes.

1. Le témoin

Que-Kiri est presque aussi plat et aride que les steppes alentour. La plupart des constructions sont effondrées et carbonisées, et de nombreux corps calcinés sont étendus dans les rues désertes. L'air est chaud et épais, avec un soupçon d'odeur de cendres et de putréfaction.

Des madriers fracassés et des moellons noirs de suie encombrent les ruelles étroites, et le vent entraîne dans sa course lente des volutes de fumée à travers la ville abandonnée. Tout y est mort et silencieux. Tout à coup, un faible gémissement se fait entendre derrière des poutres écroulées.

Le gémissement provient d'un vieillard gravement brûlé, à deux doigts de mourir. Si les PJ vont immédiatement voir ce qui se passe, ils le découvrent avant qu'il exhale son dernier souffle. En revanche, s'ils attendent plus d'un round, ils arrivent trop tard.

Le vieil homme est cloué au sol sous les décombres d'une auberge, les jambes coincées sous un lourd madrier. Outre ses brûlures, il a perdu beaucoup de sang. Il vient juste de perdre la vue, aussi les PJ doivent faire du bruit pour l'avertir de leur présence.

Le vieillard est considérablement désorienté et effrayé. Ses paroles sont hachées et hésitantes, mais il dit ceci :

"Vous avez vu ? Vous devez avoir vu ça ! Du nord... ils sont venus du nord ! D'entre les montagnes. Tout d'abord les horreurs qui chevauchaient les énormes dragons... ils sont venus dans notre cité et la peur comprima nos cœurs. Malgré tout, nous nous sommes battus. *Oui* ! Nous nous sommes battus longtemps et vaillamment, mais il en venait sans cesse de nouveaux avec des ailes membraneuses... il en venait, tout droit sortis de vieilles légendes, des flammes submergeant nos foyers comme des vagues dans la tempête.



Chapitre 5



"Beaucoup ont fui... beaucoup ont péri. Ceux qui se sont sauvés sont tombés au milieu de petits démons - grands comme des hommes, mais semblables à leurs maîtres de plus haute stature. J'ignore où ils ont emmené mes concitoyens... J'ai été trop rusé pour eux. Je me suis caché ! Oui, je me suis caché !

"Quand mes concitoyens reviendront-ils ? Que va devenir mon jardin ?"

Tels sont les derniers mots du vieillard. Considérez qu'il possède à cet instant - 10 points de vie ; si un PJ clerc lance un sort de *soins* qui le ramène à au moins 1 pv, il revient à la vie. Il perdra toutefois 1 pv/tour et n'aura aucun autre souvenir de ce qu'il a vu ou vécu. Il finit par mourir.

2. Les draconiens

Sans faire de bruit, neuf draconiens rôdent encore dans les décombres de Que-Kiri, cachés dans des demeures dévastées au centre de la bourgade. Ils attaquent les PJ à un moment donné. Si les personnages vont voir le survivant et écoutent ses dernières paroles, cet assaut se déroule dès qu'il meurt ; s'ils ne découvrent pas le vieillard, faites en sorte que les draconiens attaquent à tout moment lorsque le groupe se trouve dans la cité en ruines.

9 draconiens kapaks. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv : 14 chacun ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 (épée courte) ; D 1-6 + poison ; se liquéfient en flaques d'acide en mourant.
TCAO: 16

Leurs récentes victoires ont rendu les Kapaks présomptueux : ils jouent avec les PJ avant d'attaquer. Les monstres émergent de façon à ce que les PJ les aperçoivent sans l'ombre d'un doute à une cinquantaine de mètres d'eux, puis attendent pendant un round. Ils lèchent leurs lames avec leurs longues langues reptiliennes (ce qui empoisonne les armes durant 3 rounds). Le round suivant, battant des ailes pour accélérer leur charge, les draconiens se lancent à l'assaut.

Référez-vous à l'appendice 3 : *Hommes, créatures et monstres* pour un descriptif complet de cette variété de draconiens.

3. Périple à travers la campagne

Si les PJ décident de continuer jusqu'à Solacium, allez au chapitre 6 : "Solacium". Lisez le texte de la première rencontre au moment où le groupe franchit le col entre les pics de la Sentinelle, à mi-chemin entre Que-Kiri et Solacium.

Si les héros décident de passer la nuit ici, commencez immédiatement à effectuer des tirages pour déterminer la présence de monstres errants afin de refléter la vague sans cesse grossissante de créatures avides de pillage qui suit à distance l'armée des seigneurs-dragons. Considérez Que-Kiri et les environs comme des steppes ; les PJ atteignent les montagnes dès qu'ils quittent la ville vers l'ouest. Les hommes-dragons ont conquis toutes les régions au-delà des limites nord et est de la carte. Si les PJ sortent des limites de la carte dans ces directions, reportez-vous immédiatement à l'Evénement 5 : "Prisonniers !".

4. Les terres-dragons

Au début de cette aventure, les armées-dragons ont conquis toutes les régions de la carte, sauf Qualinesti. Bien que des gens y vivent toujours, les seigneurs-dragons exercent un pouvoir absolu. Si les PJ progressent dans ces endroits-là, laissez plusieurs jours s'écouler avec les traditionnelles rencontres aléatoires avant de continuer avec l'Evénement 5 : "Prisonniers !".

Tous les villages et toutes les villes hors du territoire de Qualinesti ont été capturées et subi des dégâts, mais la plupart n'ont pas été totalement détruites. Que-Kiri, Néo-Ports et Que-Teh ont été rasés : il n'y reste plus le moindre édifice debout et un seul habitant. Considérez ces endroits comme des "ruines" pour les rencontres aléatoires.

Toutes les autres communautés sont dans une situation semblable à celle de Solacium : elles ont été conquises, perdant dans l'échauffourée une partie de leurs constructions et de leur population. Quelques commerces et fermes survivent au service des armées-dragons. Les envahisseurs font régner la terreur parmi les habitants : les draconiens peuvent, par exemple, utiliser les membres de la famille d'un fermier comme otages afin de l'obliger à contribuer au ravitaillement en nourriture des troupes d'occupation. Considérez ces endroits comme des "villes" pour les rencontres aléatoires.

5. Prisonniers !

Au cas où les PJ s'égarent ou lambinent, cet événement les remet sur la voie de leur épopée. Mettez cet affrontement en scène quand le groupe se trouve en terrain découvert (steppes ou relief peu élevé) et ne peut se cacher nulle part.

Venant du nord, deux minuscules points écarlates apparaissent au loin dans le ciel et se rapprochent de vous. Alors qu'ils filent vers le sud, ils grossissent jusqu'à devenir d'implacables engins de mort : des dragons rouges. Les monstres piquent avec agilité, et sur leurs dos sont juchées des créatures qui ressemblent à des versions miniatures de leurs terribles destriers. Sur le visage des cavaliers se lit l'expression d'une diabolique perfidie : des traits reptiliens et des yeux froids et phosphorescents.

Les dragons se posent à moins de 30 m. De l'un des cavaliers s'élève une voix caverneuse, aux accents métalliques.

"Déposez vos armes, misérables mortels, ou vous allez sentir la chaleur de mon animal familier lorsqu'il se met en colère". Il caresse le large cou de sa monture. Les deux dragons mugissent de façon menaçante ; leurs yeux étincellent et de fines volutes de fumée s'échappent de leurs narines frémissantes.

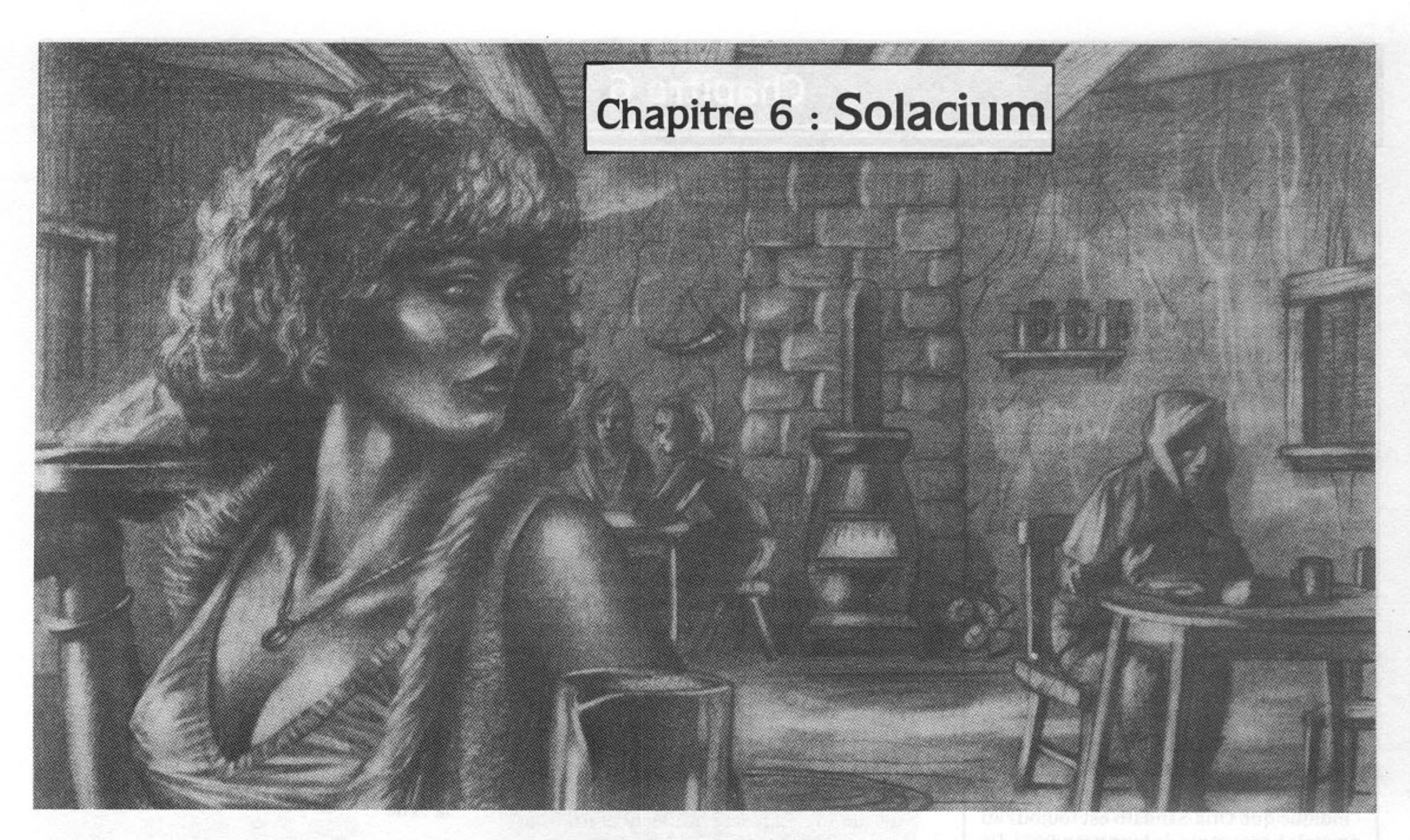
2 vieux dragons rouges. AL CM ; DE 9"/ 24" ; pv 60 chacun ; DV 10 ; CA -1 ; AT 3 ou souffle ; D 1-8/1-8/3-30 TCAO: 10

2 cavaliers draconiens kapaks. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv : 13, 16 ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 (épée longue) ; D 1-8 + poison ; se liquéfient en flaques d'acide en mourant TCAO: 16

Dans la mesure du possible, les cavaliers-dragons vont essayer de capturer les héros, mais ils sont décidés à se battre jusqu'à la mort.

Dans l'heure qui suit leur capture, les héros seront encerclés par plusieurs centaines de draconiens kapaks. Les armes et autres objets en leur possession sont confiqués, et ils se retrouvent enfermés dans une énorme cage montée sur roues et emmenés à Solacium. Là, ils seront intégrés à la caravane qui se dirige vers le sud. Allez au Chapitre 7 : "La caravane d'esclaves".

A Solacium, Tika Galante, Théros Féral et l'elfe Gilthanas sont jetés dans la cage avec les PJ.



Commencez ce chapitre lorsque les héros atteignent le col dans les montagnes à l'est de Solacium.

> La scène ne ressemble plus en rien à la haute forêt qui poussait là à peine une semaine auparavant. Les superbes et légendaires arbres des vallées ont été tailladés, déracinés, et brûlés. Seule une poignée de ces arbres imposants se dresse encore au milieu d'une vaste désolation de branches noircies, de chicots courts et épais.
>
> L'élégante cité arboricole de Solacium ne se compose désormais que de quelques huttes branlantes étalées sur la terre ferme, au cœur du désastre. Au sud de la bourgade, d'étranges créatures érigent une haute pallissade. Elles ont apparemment l'intention de clôturer la communauté ravagée.
>
> Telle une sombre parodie d'un antique temple consacré aux vrais dieux, de nombreux pieux noircis ont été fichés dans le sol d'une esplanade centrale nettoyée des branches calcinées et des demeures fracassées.
>
> Toutefois, contrairement à Que-Kiri, Solacium n'est pas une ville fantôme. Des lumières brillent aux fenêtres de quelques édifices, et l'on peut apercevoir humains, nains et elfes œuvrer à la construction de la palissade. Ils semblent être aux ordres d'un certain nombre d'hommes-dragons munis de fouets. Beaucoup d'autres groupes de draconiens sont visibles, allant et venant sous la mase des arbres abattus. Ces groupes sont puissamment armés et donnent l'impression d'effectuer des patrouilles.

Alors que les ténèbres tombent, des lueurs commencent à scintiller à l'intérieur d'une partie des maisons. Si les joueurs vous le demandent, dites-leur que les patrouilles de gardes semblent désinvoltes et mal organisées. Tout porte à croire qu'il serait assez facile d'éviter ces escouades et de se faufiler en ville.

En fait, les PJ peuvent se rendre à l'auberge du Dernier Refuge sans le moindre incident, à moins de se montrer ouvertement agressifs envers les hommes-dragons. Dans cette éventualité, utilisez la table 5 de rencontres aléatoies (numéros 4 ou 21) pour un affrontement avec des draconiens kapaks.

Une fois les PJ en ville, ils sont en mesure de contempler ce qui reste de l'auberge du Dernier Refuge, autrefois nichée dans les branches d'un arbre des vallées et reposant désormais de façon quelque peu disgracieuse sur la terre ferme. Il ne reste plus que la moitié de l'édifice d'antan, mais des murs dressés à la hâte et une cuisine de fortune lui permettent d'être ouverte pour accueillir la clientèle.

De nombreux bâtiments reposent sur la terre ferme, la plupart d'entre eux ayant subi de tels dommanges qu'il est impossible de les reconnaître. Des restes d'incendie couvent çà et là au milieu des décombres, et des survivants fouillent les carcasses pulvérisées des demeures à la recherche d'une maigre partie de leurs biens. Des gémissements de douleur et des hurlements de nourrissons se font entendre d'un bout à l'autre de la bourgade.

Il ne reste que très peu d'individus jouissant d'une parfaite santé en ville ; ceux qui ont survécu à l'invasion travaillent désormais dans les mines de Pax Tharkas. La majorité des habitants se compose soit de vieillards trop âgés pour se battre, soit des veuves et des enfants des soldats tués à la guerre.

Outre l'auberge du Dernier Refuge, les seuls commerces à avoir survécu sont une grande forge-qui s'était de tout temps trouvée sur la terre ferme - et un magasin d'approvisionnement mal en point qui a apparemment atterri sur le flanc avant d'être redressé. Deux hommes-dragons les dirigent tous les deux.

De fréquentes patrouilles de draconiens arpentent les rues de Solacium, plus occupés à rudoyer brutalement des paysans solitaires ou à boire avec leurs camarades qu'à monter la garde. Si les PJ ne commettent aucun impair ni ne portent ostenciblement leurs armes, les hommes-dragons ne les inquiètent pas. Si, au contraire, les PJ se montrent agresifs ou font étalage de leur force, les gardes les attaquent : consultez la table 5 de rencontres aléatoires en cas d'affrontement avec des draconiens kapaks (numéros 4 ou 21).

Si les PJ combattent les draconiens dans les rues, ils vont se retrouver, une fois l'échauffourée terminée, cernés par plus de 100 Kapaks accourus en renfort. Ces Kapaks les désarment et les enferment dans une cage montée sur roues du convoi d'esclaves. Allez dans ce cas au Chapitre 7 : "La caravane d'esclaves".

6. L'auberge du Dernier Refuge

Utilisez le plan p. 35 pour régler les détails de cette rencontre. L'échelle du dessin est étudiée pour se servir du plan avec des figurines ; si vous souhaitez vous en servir, il suffit de l'ôter de ce fascicule et de poser directement les figurines sur la feuille de papier.

Les flammes d'un feu de bois vert montent péniblement dans le poêle noirci, défiant d'une lueur chiche la sombre tristesse qui s'est abattue sur la ville. Contrastant nettement avec la foule enjouée habituelle, les rares consommateurs présents sont immergés dans leurs propres réflexions. Personne ne sourit, tout comme nul ne semble interessé par l'arrivée de quelques nouveaux clients.

Près de la porte, une silhouette fluette, emmitouflée dans une ample cape, est attablée seule, une pinte de bière encore intacte devant elle. Trois hommes âgés, ramassés sur eux-mêmes, sont installés au fond de la salle, sans prononcer la moindre parole, les yeux rivés sur le dessus de leur table sale. Ordinairement pleine à craquer, l'auberge est vide hormis ces quatre individus.

Une touche familière permet toutefois de ne pas sombrer dans la morosité la plus totale : le fumet qui s'échappe de la cuisine - une mixture d'oignons, de ciboulette, d'ail et d'herbes mystérieuses - indique que Otik Sandath est toujous au pouvoir au royaume de la gastronomie. Le grésillement joyeux peut uniquement signifier que ses fameuses pommes de terre aux épices sont présentement en train de cuire sur un lit de braises ardentes.

La porte de la cuisine de fortune s'ouvre soudainement, et la silhouette de Tika la serveuse se découpe dans la lueur des torches. Elle tient un poêlon fumant dans la main droite, une chope débordante de mousse dans l'autre.

"Asseyez-vous ! dit-elle avec autorité, d'une voix forte qui paraît déplacée dans cette ville plongée dans l'obscurité. Mangez donc quelque chose - vous ressemblez à une bande de rats affamés". Elle baisse le ton en s'approchant : "...et ensuite nous aurons à parler".

Tika conduit le groupe à une table dans le fond, à l'écart des rares clients. Après avoir servi aux PJ ce qu'ils sont commandé, elle tire un siège vers la table et s'assied. Elle pose à côté d'elle un lourd poêlon de fer, plein de pommes de terre brûlantes, après s'être assurée que tout le monde s'en était servi une portion.

Information PNJ : TCAO : 18

Tika Galante (experte dans l'art de manier les poêlons). Humaine ; G4 (anciennement V3) ; AL NB ; F14 ; I9 ; S16 ; D12 ; C13 ; Ch10 ; DE 12" ; pv 22 ; CA 8

Armée d'un lourd poêlon (D 1-8) et d'une dague. Possède les talents de base d'un voleur du 3ème niveau.

Des boucles rousses tombent en cascade autour du visage de Tika, moucheté de quelques taches de rousseur. Ses yeux verts saisissants s'accordent harmonieusement avec son chemisier largement échancré et ses jambes de culotte glissées dans ses bottes lui permettent une grande liberté de mouvement. Un justaucorps en cuir, bordé de fourrure, fait réellement office d'armure de cuir efficace au cas où elle aurait à faire face à des ennuis imprévus. Elle porte un anneau d'or accroché au bout d'une chaîne autour du cou.

Dotée d'un tempérament effronté, Tika est une jeune serveuse qui paraît plus vieille que ses 19 années. Endurcie par une existence peu commode, elle donne d'elle-même une image rude pour se protéger du vif sentiment de vulnérabilité qui l'habite intérieurement. Elle possède effectivement certaines qualités enfantines : la fascination de la magie et une propension au vertige. Autrefois fort heureuse à l'auberge du Dernier Refuge, elle couve désormais une haine féroce envers les hommes-dragons qui ont envahi son foyer. Elle est consciente qu'il ne s'agit que d'une question de temps avant que ne s'épuise sa patience avec les conquérants brutaux et qu'elle accomplisse un acte irréfléchi et irraisonné.

Tika est une ancienne voleuse du 3ème niveau.

Incapable de tenir en place sur sa chaise, Tika regarde derrière son épaule au moindre bruit. Elle chuchote qu'elle souhaite quitter Solacium et accompagner les PJ dans leur voyage. Elle amène doucement la conversation sur ce sujet, prétendant être lassée de la vie en ville. Cette "lassitude" camoufle sa profonde et authentique crainte des hommes-dragons. Tandis que les PJ discutent avec Tika, allez directement à la rencontre 7 ci-dessous.

7. Des hôtes importuns

Peu de temps après le début de la conversation, 5 draconiens kapaks font irruption dans l'auberge, s'installent à une table proche de celle des PJ et exigent bruyamment que l'on s'occupe d'eux. Tika ne peut retenir une grimace avant de se lever pour les servir, faisant de son mieux pour ignorer leur attitude grossière.

Tandis que la servante attaque à la cuillère la platrée de pommes de terre dans son grand poêlon, l'individu à la cape qui était assis près de la porte se lève et s'approche des PJ. Il a la tête et la majeure partie du visage cachées par une capuche mais, alors qu'il passe à côté des draconiens, l'un deux tire sur le vêtement, dévoilant les traits d'un elfe d'une grande beauté physique. Prenant un malin plaisir à brutaliser l'infortuné personnage, les envahisseurs décident immédiatement de le bousculer en tous sens.

Quoi que fassent les PJ, ces brimades mettent Tika hors d'elle : la réaction des hommes-dragons est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Avec un hurlement de colère, elle abat le poêlon sur le crâne d'un draconien, le touchant automatiquement pour lui infliger le double des dégâts habituels (2-16).

5 draconiens kapaks. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv : 14 chacun ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 (épée courte) ; D 1-6 + poison éventuel ; se liquéfient en flaques d'acide en mourant TCAO: 16

Si les PJ s'en mêlent, il va de soi qu'une mêlée commence. Un homme-dragon pour lequel un round se passe sans être attaqué par les PJ ou des PNJ amicaux, se met aussitôt à lécher la lame de son épée pour l'empoisonner durant les 3 rounds suivants.

Si les PJ ne prêtent pas main forte à Tika, les hommes-dragons la maîtrisent rapidement et l'entraînent hors de l'auberge. Les PJ la retrouveront par la suite dans la cage de la caravane vers Pax Tharkas.

8. Prisonniers de la garde

Lisez ce passage aux joueurs après l'arrestation de Tika ou, si les PJ ont volé à son secours, immédiatement après la mêlée dans la salle :

Le bruit de pas lourds résonne dehors et l'inquiétante lueur de nombreuses torches jette un éclat vacillant à travers plusieurs fentes dans le battant de porte et la paroi de l'auberge. Tout à coup, la porte vole en éclats et une foule de draconiens se déverse dans la salle.

A la tête du roupe se trouve un hobgobelin d'une laideur repoussante, plastronant, précédé à distance par la puanteur de son corps jamais récuré. Flanqué par quatre draconiens de chaque côté, il affiche un sourire de mépris alors qu'il avance à l'intérieur de l'établissement. Derrière lui, des douzaines de ces créatures demeurent immobiles dans la sinistre lumière qu'émettent leurs propres torches.

Informations PNJ TCAO : 18

Maître Toede, sous-officier de l'armée du nord des seigneurs-dragons. Hobgobelin ; G4 ; AL LM ; F16 ; I8 ; S11 ; D10 ; C16 ; Ch6 ; DE 12" ; pv 20, peut bondir jusqu'à 9 m

Armé d'une épée courte, d'une dague et d'un bouclier. Porte une armure de cuir cloutée.

Les fins cheveux blancs de Toede surmontent un visage atrocement laid. Sa peau taveleée et grisâtre, son double menton et sa rondeur ventripotente ressemblent en tous points aux attributs d'un méchant petit crapaud.

Toede est un tyran de petite envergure. Il pleurniche et larmoie lorsqu'il se trouve face à des supérieurs, mais il tempête et menace dès qu'il est en position de domination. Comme toutes les brutes, il

fait preuve de couardise, mais il possède un talent flagrant de duplicité rudimentaire qui l'aide à rester en vie et à tirer avanage des événements.

8 draconiens kapaks. AL LM ; DE 6"[15"] /18" ; pv : 15 chacun ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 (épée courte) ; D 1-6 + poison éventuel ; se liquéfient en flaques d'acide en mourant TCAD: 16

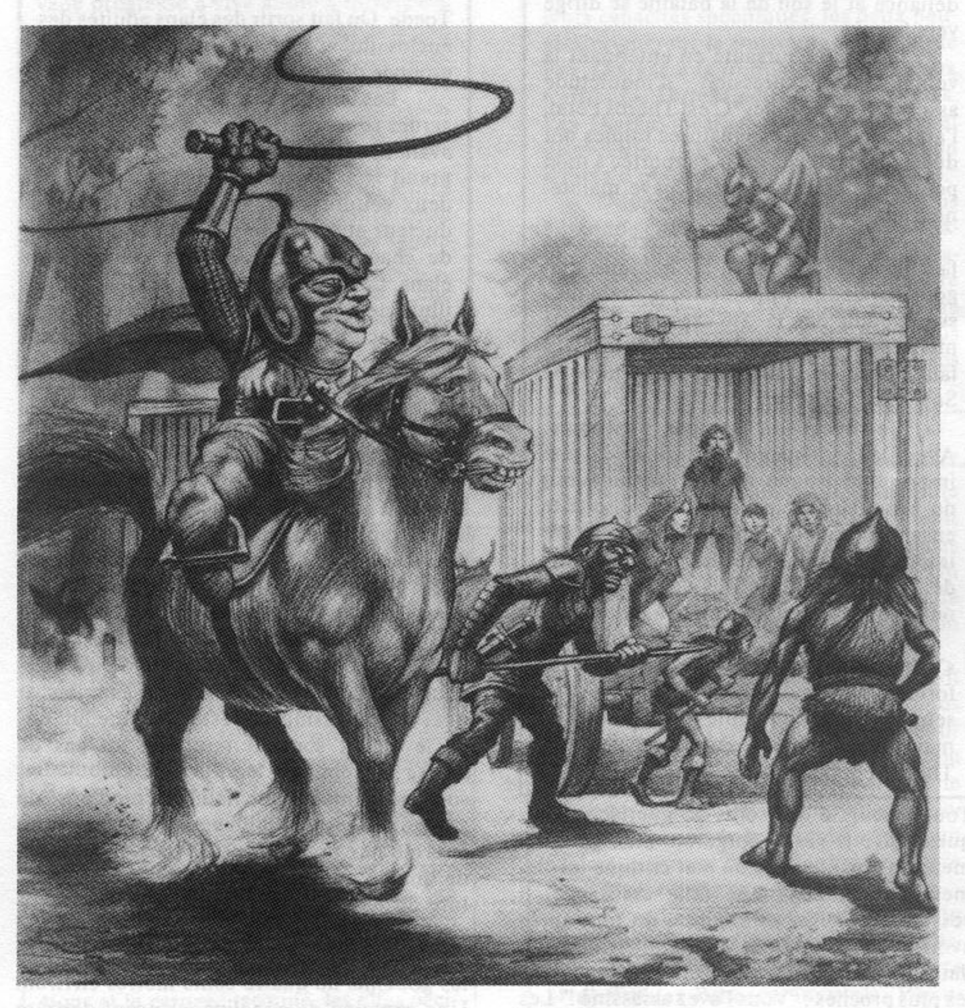
Si les héros ont aidé Tika à combattre les draconiens, Toede les arrête pour tapage nocturne. Sinon, il ricane en énonçant des accusations d'"intrusion illégale et de voies de fait avec préméditation dans le royaume de Xak Tsaroth", avant de déclarer le groupe en état d'arrestation. Si les PJ résistent, les hommes-dragons à l'extérieur de l'auberge se ruent aussitôt pour les mettre hors de combat.

40 draconiens kapaks. AL LM ; DE 6" »15"]/18" ; pv : 15 chacun ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 (épée courte) ; D 1-6 + poison éventuel ; se liquéfient en flaques d'acide en mourant TCAO: 20

Les draconiens désarment le groupe et confisquent toutes leurs possessions visibles, à l'exception des anneaux et des armures. Un personnage dispose d'une base de 50% de chances de dissimuler un petit objet sur lui. Effectuez ce tirage sans en référer à vos joueurs, appliquant tous les ajustements qui vous semblent appropriés. Il est impossible de soustraire des outils de voleur et des livres de sorts à la fouille !

Les hommes-dragons lient les mains des héros et les conduisent à travers les décombres de Solacium jusqu'à un espace dégagé qui faisait autrefois office de place du village. Tika Galante et l'elfe de l'auberge y sont emmenés avec eux. Tous les PJ et ces deux PNJ sont enfermés dans une cage montée sur roues.

Chapitre 7 : la caravane d'esclaves



C'est alors que les draconiens joignent les héros à une caravane d'esclaves et les emmènent vers le sud. Au cours du trajet, les PJ apprennent quelques renseignements et, s'ils se montrent patients, bénéficient d'une délivrance opportune.

Des volutes de fumée grisâtre s'échappent encore de quelques foyers d'incendie persistant çà et là dans la clairière, ajoutant une épaisseur fantomatique à l'atmosphère. De nombreux hobgobelins et quelques hommes-dragons vont et viennent, chargeant diverses choses dans plusieurs chariots de grande taille. Au-delà de ces véhicules, la barrière opaque se lève brièvement autour de trois énormes cages. Chacune d'elle est juchée sur une solide voiture à quatre roues.

Le commandant hobgobelin hurle ses ordres au milieu des bavardages et du remue-ménage général. Tous les monstres accourent sur le champ pour obéir à "Maître Toede". Un autre groupe de captifs - composé principalement de femmes et d'enfants - arrive sous bonne garde dans la clairière pour se voir parqué sans ménagement dans une des cages. Au même instant, Maître Toede ouvre la porte de la cage la plus lourde. Son escorte fait avancer les prisonniers à la pointe des épées, puis les pousse derrière les solides barreaux de fer. La porte de la cage se referme avec un bruyant bruit métallique et Toede verrouille lui-même les deux serrures.

Toede assemble une caravane afin de convoyer des prisonniers à Pax Tharkas, où un grand besoin d'esclaves se fait sentir pour travailler dans les mines de fer. Les énormes cages servent à transporter les captifs tandis que les deux autres voitures sont chargées avec des marchandises habituelles de ravitaillement. Les biens des héros sont massés dans le premier chariot, où Tœde à l'intention de les examiner en détail avant de s'approprier quelques objets.

Dans la cage des aventuriers se trouvent également Gilthanas (l'elfe de la taverne), deux soldats originaires de Solacium qui se sont battus contre les seigneurs-dragons, et Elistan - un grand prêtre de Havre qui croît dans les fausses divinités. Elistan ne fournira aucune indication quant à son identité. Il s'agit toutefois d'un homme intelligent et perspicace, et, au cas où il se trouverait face à une preuve indubitable de l'existence d'un clerc authentique, il remettra sa foi en question.

A ce stade, Tika peut devenir un personnage-joueur.

Dans la mesure où ils savent que leurs familles ont été emmenées à Pax Tharkas comme otages, les trois humains, compagnons d'infortune des héros, sont tous déprimés et ne prononcent pas le moindre mot. Si on les questionne, ils révèlent cette information, tout comme le fait qu'ils se sont rendus à cause des otages.

Les barreaux sont bien trop épais pour être tordus, même par le plus fort des personnages. La cage est munie de deux serrures individuelles, qui doivent être toutes deux déverrouillées pour ouvrir la porte.





9. L'elfe étranger

Les héros reconnaissent rapidement l'elfe qui s'était approché d'eux à l'auberge. Dans la mesure où il n'a plus besoin d'un déguisement, sa capuche est rabattue et il parle avec les aventuriers.

Informations PNJ

Gilthanas, Guerrier/Mage de Qualinesti. Elfe. G5/M4 ; AL CB ; F12 ; I14 ; S10 ; D16 ; C12 ; Ch13 ; DE 12" ; pv 17 ; CA 4.

Sorts :

1er niveau : *détection de la magie, projectile magique, sommeil*

2ème niveau : *lévitation, toile d'araignée*

Porte une cotte de mailles. Armé d'un bouclier, d'un arc long et de vingt flèches, d'une *épée longue +1*.

Des longs cheveux dorés tombent librement sur les épaules de cet elfe à la beauté manifeste. Ses traits délicats lui donnent une apparence d'extrême jeunesse, ce qu'infirme une certaine dureté dans son regard. Il évolue avec agilité, accompagnant chaque geste d'une précision innée, et il est capable de faire preuve d'une vivacité considérable lorsque les circonstances l'exigent.

Gilthanas servait de messager pour le roi des elfes quand il a été capturé par les hommes-dragons. Il est accablé par le sentiment d'avoir failli à sa mission, mais il ne montre rien de son tourment intérieur devant des étrangers. Il parvient à paraître à la fois calme et confiant ; il est en fait certain que les elfes tenteront de les délivrer lorsque la caravane longera les frontières de Qualinesti.

Tout en ne rentrant pas dans les détails, Gilthanas laisse entendre que le destin n'est pas toujours aussi ingrat qu'il semble l'être. Il se montre amical envers les PJ et fait des efforts pour leur remonter le moral.

La caravane ne s'ébranle pas et les captifs demeurent sans boire ni manger durant toute une journée et toute une nuit. La nuit, la température descend de façon alarmante, empêchant les prisonniers de dormir pendant plusieurs heures fort inconfortables. De nombreux hobgobelins et draconiens marchent de long en large entre les chariots. Certains sont armés d'arcs et tireront sur les personnages ayant des gestes et des attitudes suspects.

Si des PJ mettent sur pied quelque plan d'évasion risqué, Gilthanas leur conseille la prudence, targuant du fait qu'ils auront peut-être de meilleures chances de réussite plus tard. Si on lui demande ce que cela signifie, il se contente de sourire.

10. Un lever de soleil frisquet

Alors que l'aube colore le ciel, la fraîcheur de l'automne étend à nouveau son emprise. Des brumes épaisses oblitèrent les contours des décombres peu obligés de Solacium, et des silhouettes, aussi denses que des ectoplasmes, se déplacent au milieu des chariots. Plusieurs d'entre elles approchent, et il devient manifeste qu'il s'agit de draconiens. Ils déversent une bouillie malodorante dans des seaux destinés aux voitures à proximité.

Un sauvage fracas d'épées brise le calme matinal. Les cris grinçants et les glapissements d'hommes-dragons surmontent le bruit du métal entrechoqué. Provenant d'un lieu impossible à déterminer, la voix grave d'un homme s'élève avec défiance et le son de la bataille se dirige vers la voix.

Gilthanas sursaute en entendant la voix. Une expression d'inquiétude assombrit son visage. "C'est Théros Féral, l'ami des elfes. Ces créatures impies ont dû découvrir l'aide qu'il a apportée à mon peuple. Je crais qu'il ne la paye maintenant de sa vie...

"Sans le courage de ce forgeron, cela fait plusieurs jours que les hommes-dragons auraient dû me mettre la main dessus. Depuis que la cité est tombée, sans même se soucier de sa propre sécurité, il a fait passer en fraude des elfes hors de Solacium".

Le fracas du combat s'estompe. Avec leur démarche dandinante, une importante troupe de draconiens surgit du brouillard, transportant la silhouette ensanglantée d'un homme d'une stature impressionnante. Sous les yeux vigilants de 30 archers, la porte de la cage est ouverte et l'individu est jeté à l'intérieur.

Les flots d'hémoglobine qui s'échappent du moignon de son bras droit forment une mare sur le plancher crasseux. Poussant de faibles gémissements, mais apparemment sans connaissance, Théros Féral agonise.

Tout recours à des soins de guérison magiques sauve la vie du forgeron, bien qu'il demeurera ensuite dans un état critique (seulement 1 pv). Sans une telle assistance, il cessera de bouger et expirera un tour après avoir été jeté dans le chariot. Un des soldats de Solacium criera à l'un des draconiens les plus proches : "Vous l'avez assassiné !" Les hommes-dragons rouvriront alors la cage (opérant de façon identique qu'au moment où ils ont balancé Féral à l'intérieur), pour en sortir le cadavre du forgeron et ensuite l'abandonner sur un amas de décombres non loin de là.

Si l'un des PJ fait appel à la magie pour sauver Théros, Gilthanas l'observe en levant légèrement les soucils. Les trois soldats prisonniers réagissent plus ostenciblement, dévisageant le guérisseur avec des yeux écarquillés et marmonnant des paroles enfiévrées au sujet d'un "miracle".

11. Les chariots se mettent en route

Une journée interminable s'écoule sous l'éclat étonnamment chaud du soleil. Draconiens et hobgobelins restent en faction durant ces longues heures, mais aucun prisonnier supplémentaire n'a le malheur d'être enfermé dans une des cages. Une atmosphère expectative plane au-dessus de la place du village dévasté.

Au moment où l'astre du jour disparaît derrière les chicots des arbres des vallées, l'attente arrive à son terme. La place grouille soudain de hobgobelins, de gobelins et de draconiens qui accomplissent tous les ordres du repoussant sergent Toede. On fait sortir des élans adultes des enclos du village, et on les attelle par groupes de quatre à chaque chariot.

Les ténèbres tombent tandis que les gardes se mettent en ordre de marche en avant et en arrière de la colonne, qui comprend trois cages montées sur roues et deux voitures de ravitaillement. Un conducteur et un garde s'installent à l'avant de chaque voiture, et font avancer les élans. La lueur rougoyante du crépuscule illumine une dernière fois les décombres de Solacium alors que le convoi s'ébranle en direction du sud.

Le sergent Toede, en selle sur un petit poney à longs poils rudes, avance en longeant la colonne, hurlant des ordres à ses troupes. Lorsqu'il se trouve à leur hauteur, il houspille les prisonniers en leur parlant des cachots de Pax Tharkas et des seigneurs-dragons impatients de les y retrouver. Son ordonnance, un jeune nain des ravines débraillé, du nom de Sestun, suit son maître du mieux qu'il peut. Sestun ne cesse de tomber ou d'être éclaboussé de boue par le passage des chariots, et il lui est impossible de rester derrière lui. Les PJ le voient souvent remonter au pas de course le long de leur prison ambulante, son casque métallique flambant neuf posé de guingois au-dessus d'un visage envahi par un énorme nez rougeaud. Une hache de guerre de qualité douteuse est accrochée à la ceinture du nain.

A l'avant de la colonne marche un groupe de 45 draconiens kapaks, précédant les gobelins de quatre cents mètres environ. Une centaine de gobelins avancent derrière les hommes-dragons, formant une longue file qui s'achève juste devant le premier véhicule de ravitaillement. Suivent alors les trois cages (les héros sont dans la première), puis un autre chariot de ravitaillement. A l'arrière progresse une troupe de 100 hobgobelins.

Deux hobgobelins tiennent les rènes de chaque voiture. Le premier chariot de ravitaillement transporte tout l'équipement des PJ, ainsi qu'un grand nombre d'épées et de boucliers. La dernière voiture est pleine de céréales.



Chapitre 7



12. Le récit de Gilthanas

Toute la nuit durant, les chariots roulent en direction du sud. Les sommets intimidants de la vallée des pics jumeaux ne tardent pas à rapetisser, puis à disparaître derrière vous. Suivant un chemin qui serpente hors des montagnes, le convoi franchit une ville silencieuse, plongée dans l'obscurité : la communauté de Portal, autrefois débordante d'activité. Nul ne douterait d'assister ici à l'œuvre des seigneurs-dragons.

Au sud de Portal, les steppes d'Abanasinie s'étendent aux quatre coins de l'horizon. Pendant plusieurs heures, la caravane progresse à vive allure à travers ces contrées planes et mornes, jusqu'à ce que le murmure de l'eau qui court se fasse entendre au loin dans le sud. Peu de temps après, le convoi avance cahin-caha sur l'unique pont qui enjambe le lit de l'impétueuse Blanche-rage.

Le sol monte à nouveau. Des arbres de plus en plus nombreux bordent la piste ascendante. La patrie elfique de Qualinesti se trouve quelque part à l'ouest.

"Pax Tharkas, dit Gilthanas d'une voix douce. Voilà certainement notre destination. Quelle triste ironie que cette construction pacifique ait été dénaturée pour devenir l'instrument diabolique de l'esclavage".

Si un PJ le questionne, Gilthanas entame le récit suivant :

"A une époque très reculée, au Temps presque oublié des Rèves, Kith-Kanan guida les elfes jusqu'en Qualinesti. La seconde Guerre des Dragons de Silvanesti avait octroyé à ces elfes d'Occident une forte estime au sein de leur vieille patrie. Mais la montée au pouvoir des elfes de Qualinesti avait provoqué une vive inquiétude dans l'esprit de Silvanos, Roi de Silvanesti.

"Pourtant, quand éclata la Guerre Fraticide avec le royaume humain d'Ergoth, le monarque n'hésita pas à faire appel aux Qualinestiens. Le conflit, long et sanglant, laissa des blessures qu'aucun traité ne pouvait cicatriser. Ainsi, une fois les frontières décidées par les deux factions et le carnage terminé, les elfes occidentaux jugèrent qu'aucun lien de parenté ne les attachait encore à leur semblables et qu'ils ne souhaitaient plus avoir le moindre rapport avec leur ancienne terre natale de Silvanesti.

"Par l'exécution du traité de Fourreau, de nombreux problèmes du monde furent enterrés. Le roi d'Ergoth offrit aux elfes de l'ouest une région boisée et magique caractérisée par son immense beauté et son harmonie naturelle - la contrée que l'on connaît depuis lors sous le nom de Qualinesti.

"Profonde fut la tritesse de Silvanos, lorsque Kith-Kanan, son fils ainé, choisit de conduire les elfes occidentaux jusqu'à leur nouvelle patrie. Profonde fut la séparation entre les deux royaumes elfiques. Silvanesti continua de suivre les nobles coutumes ancestrales, sans entrenir de relations avec les autres peuples de Krynn, tandis que Kith-Kanan et les Qualinestiens firent la paix, établirent des relations commerciales et instituèrent des marriages mixtes avec leurs voisins.

"La plus importante réussite d'une existence exemplaire fut sans doute la paix permanente que signa Kith-Kanan avec les nains des montagnes de Thorbardin. Mettant en commun leurs savoir et leurs capacités spécifiques, les deux peuples érigèrent la puissante citadelle de Pax Tharkas à la frontière de leurs deux territoires. Durant de nombreux siècles, Pax Tharkas incarna un bastion de paix et de sécurité, un symbole de la coopération d'êtres d'origines et de race différentes.

"Même à cet instant, alors que nous entendons dire de tous côtés que la citadelle est entre les mains des hommes-dragons, je ne peux croire qu'elle ait pu être enlevée d'assaut. Cette triste issue ne peut être que la conséquence de la plus infâme des trahisons à l'intérieur de ses murailles".

13. Lutte pour la liberté

Tout à coup, un hululement, semblable au sifflement d'un oiseau élégant, jaillit des frondaisons sises à l'ouest. Gilthanas se raidit, porte une main à ses lèvres. Un autre sifflement s'élève à l'est, et l'elfe leur répond maintenant en sifflant à son tour.

Les gardes de la caravane se mettent aussitôt à pousser force hurlements aigus et gémissements craintifs. Le conducteur du chariot carcéral s'écroule en avant, une flèche fichée dans le cou. Sans perdre une seconde, la sentinelle à côté du conducteur dégaine son épée et saute à terre ; un projectile mortel fait siffler l'atmosphère et se plante dans sa poitrine.

Le sergent Toede, qui se trouvait en queue, remonte au galop la colonne, hurlant à ses soldats d'empoigner leurs armes et d'affronter l'ennemi invisible. Percutant de plein fouet le nain des ravines qui lui sert d'ordonnance, il agonise la pauvre créature d'une bordée de jurons.

"Debout, espèce de misérable vermisseau, et couvre ma glorieuse retraite. Et surtout, vil chien, il ne faut pas que ces prisonniers s'échappent !" Vacillant sous le poids de son cavalier, la monture de Toede le porte en tête du convoi, là où les bruits de la bataille sont les plus discrets.

Grommelant, le petit nain se relève. Il ajuste son casque trop grand et agite le poing en direction de son supérieur. Il marmonne toujours à voix basse alors que son regard se porte sur la cage où sont enfermés les héros.

Soulevant à bout de bras sa hache de bataille ébréchée, il s'approche des serrures qui verrouillent la prison et les réduit en miettes en deux coups vigoureux. Tandis que la porte s'ouvre, le minuscule nain des ravines s'évanouit dans les sous-bois.

En dépit du fait que la liberté se trouve juste au-delà de la porte qui oscille sur ses gonds, la violence du combat qui fait rage à l'extérieur augmente d'intensité. Plusieurs guerriers elfes se glissent hors de l'obscurité des bois, mais nombre des gardes gobelins ont également accouru sur le lieu de la bataille.

20 gobelins. AL LM ; DE 6" ; pv 4 chacun ; DV 1-1 ; CA 6 ; AT 1 (épée courte) ; D 1-6 TCAO: 20

Les personnages sont en mesure de sortir de la cage au rythme de deux par round. Ils peuvent ramasser des épées courtes en 1-3 rounds : de nombreux gardes ont lâché leurs armes après avoir été tués par des flèches. Les 20 gobelins arrivent à la cadence de 2 par round et s'acharnent tous sur les prisonniers de la cage des PJ.

Dans le mesure où leurs familles sont emprisonnées dans Pax Tharkas, les 3 guerriers de Solacium refusent de s'échapper. En revanche, Gilthanas se joint à la bagarre.

Les sauveteurs elfes libèrent les prisonniers des deux autres cages, composés en majeure partie de femmes et d'enfants, et les escortent dans la forêt. Si les PJ leur emboîtent le pas après s'être débarrassés des gobelins, ils n'ont plus à faire face au moindre combat.

Les héros peuvent tenter de récupérer leurs possessions dans le chariot de ravitaillement, qui s'est immobilisé juste devant eux.

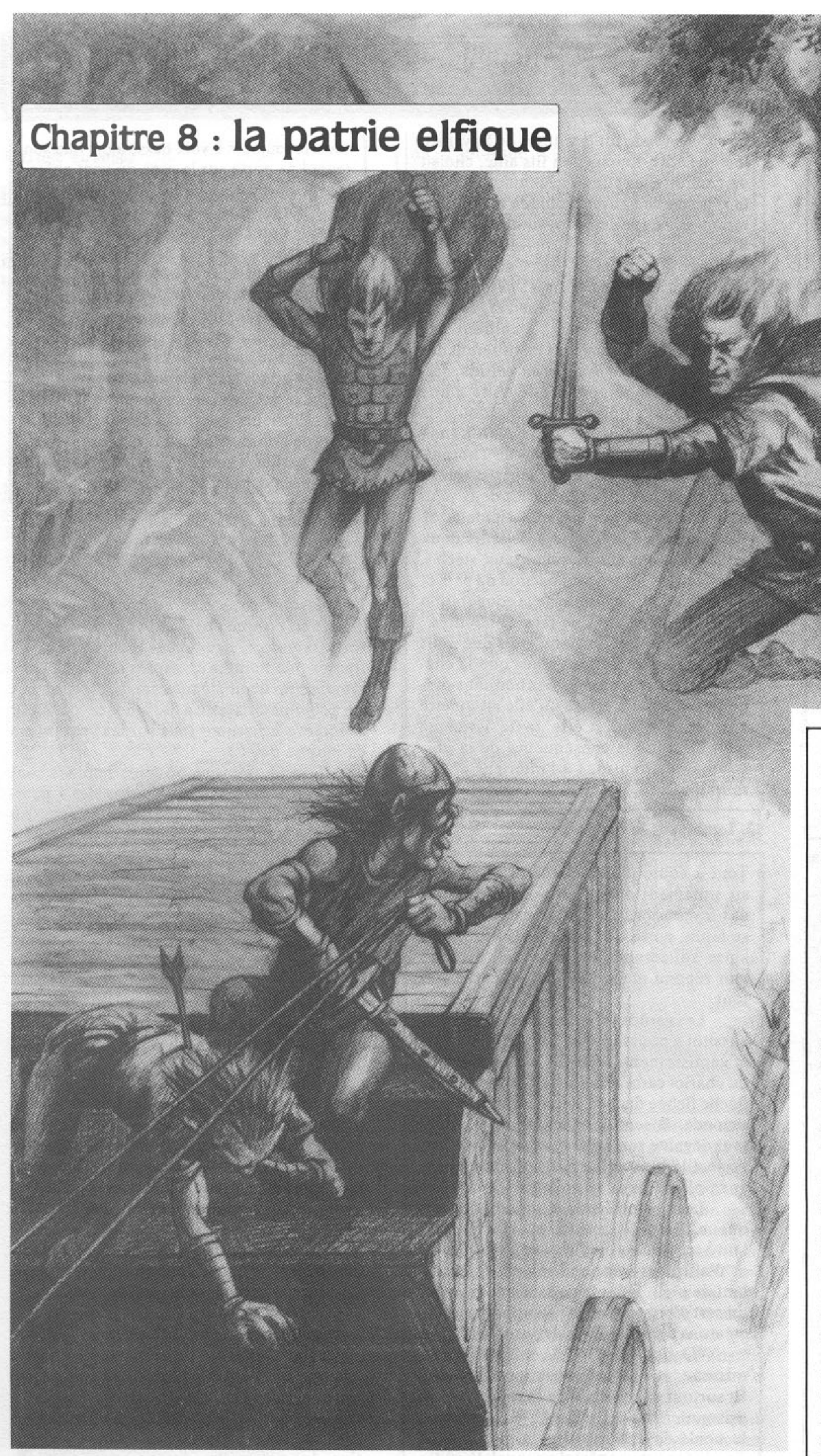
S'ils tentent de remettre la main sur ce qui leur appartient, il leur faut éliminer une patrouille de hobgobelins qui s'est ruée en avant, jusqu'au cœur de la bataille. Une fois ce détail réglé, ils peuvent reprendre leurs biens et s'enfuir dans la forêt à la suite de Gilthanas. S'ils choisissent d'aller ailleurs, allez à l'événement 14.

En dépit du fait qu'il incite le groupe à foncer dans la forêt, Gilthanas ne quitte pas ses anciens compagnons de captivité.

16 hobgobelins. AL LM ; DE 9" ; pv 6 chacun ; DV 1+1 ; CA 5 ; AT 1 (épée longue) ; D 1-8 TCAO: 18

Des pièges stratégiquement disposés par les elfes retardent considérablement la progression des patrouilles draconiennes susceptibles de se lancer aux trousses des attaquants et des fugitifs. Les bruits de poursuite ne tardent pas à diminuer d'intensite avant de disparaître totalement.

Chapitre 8 : la patrie elfique



On emmène les héros dans le domaine sacré de Qualinesti, où on leur fait part de la grande tâche qui va certainement leur échoir. Bien entendu, un PJ elfe est reçu avec des marques d'hospitalité, mais les demi-elfes sont traités avec la même méfiance que les humains et les nains.

L'aube éclaircit les bois alors que s'estompent les ultimes sons de poursuite. L'elfe de haute stature qui semble commander ordonne une pause. Les prisonniers évadés et leur escorte de deux douzaines de guerriers elfes se trouvent dans une vaste clairière luisante de rosée et marbrée par les ombres de sapins aux contours encore diffus.

Gilthanas discute avec animation avec le chef du groupe de combattants, avant de le présenter en précisant qu'il se nomme Porthios. Porthios se tourne alors vers les captifs libérés et déclare : "Citoyens de Solacium... Vous avez échappé aux cages des seigneurs-dragons. J'ignore où vous aurez désormais la possibilité de vous rendre, parce que toute la contrée est contrainte de ployer sous le joug de leur diabolique pouvoir.

"Je vous conseille de continuer vers le sud car, au-delà de Pax Tharkas, vous serez peut-être en mesure de retrouver paix et sécurité dans les royaumes des terres du midi. Je n'ai aucune certitude quant à ce que vous pourrez y découvrir, mais la lourde botte de notre ennemi se fait sentir dans les moindres recoins des régions du nord".

Sans plus s'occuper du groupe hétéroclite de prisonniers, il se tourne alors vers les PJ. "Je vous demanderai de me faire la grâce de traverser avec moi le domaine sacré de Qualinesti, pour nous rendre à Qualinost, notre capitale. Gilthanas m'a narré une partie de votre histoire ; je sais que mes semblables seraient heureux d'en entendre plus".



Chapitre 8



14. Loin des elfes

Si les héros accompagnent les elfes, sautez cette section. Dans le cas contraire, vous y trouverez la description détaillée de l'état du monde dans lequel ils peuvent éventuellement évoluer.

Au nord, deux armées-dragons s'ébranlent vers le sud pour envahir Qualinesti. Au sud, Pax Tharkas condamme l'unique voie de passage. A l'ouest s'étend Qualinesti, qui reste encore un bastion elfique.

Si les PJ vont vers le nord, ils subissent des rencontres aléatoires (cf. les tables 4 et 5 de l'appendice 4) durant le prochain jour de jeu, puis se trouvent confrontés à une escouade de draconiens kapaks (utilisez la renconre 4 de la table de rencontres aléatoires) toutes les heures. Ces hommes-dragons luttent jusqu'à la mort, et il y a des renforts infinis de régiments. Si le groupe va vers le sud, dirigez l'aventure tout comme s'ils se dirigeaient vers le nord ou l'est : une journée après qu'ils aient été délivrés, l'armée-dragon du sud quitte Pax Tharkas pour marcher sur Qualinesti (cf. rencontres 4 et 21). Les PJ croisent le chemin d'une patrouille de guerriers elfes (à l'ouest) en cas de tentative de pénétrer dans Qualinesti sans escorte :

40 soldats elfes. AL CB ; DE 12" ; pv 7 chacun ; DV 1+1 ; CA 5 ; AT 1 (épée ou arc) ; D 2-9 ou 1-6 TCAO : 18

Les elfes suivants, de rang supérieur, sont en outre présents :

3 guerriers elfes. G3 ; AL CB ; DE 12" ; pv 20 chacun ; CA 4 ; AT 1 (épée ou arc) ; D 3-10 ou 2-7 TCAO : 18

1 magicien elfe. M5 ; AL CB ; DE 12" ; pv 13 ; CA 8 ; AT 1 (dague) ; D 1-4.
Sorts : TCAO : 20
1er niveau : *bouclier, charme-personnes, projectile magique, sommeil*
2ème niveau : *invisibilité, toile d'araignée*
3ème niveau : ralentissement

Le magicien, invisible, suit les PJ de près. Si un combat se produit, les elfes s'efforcent de maîtriser et de capturer les héros. Gilthanas tentera d'arrêter l'affrontement, mais ne prendra partie pour aucun des deux camps.

Si les PJ s'éloignent de Qualinesti, Gilthanas les accompagnera en emmenant Théros Féral avec lui. Faites en sorte qu'ils fassent la connaissance de Alban Briseroc, telle qu'elle est décrite dans la renconre 22. Si le groupe est capturé et emmené à Qualinesti, poursuivez l'aventure telle qu'elle est décrite dans la rencontre 16.

15. Le passage secret

Le grand elfe, qui répond au nom de Porthios, ouvre la marche au milieu de la pinède. Tandis que l'aube laisse peu à peu place au jour, un rugissement sourd gronde dans le lointain. Au bout de plusieurs heures, il devient manifeste que la source du bruit est une gigantesque cascade, tombant d'une hauteur qui dépasse l'entendement.

La voie vers l'ouest est bloquée par une énorme falaise de granit noir. Les sapins s'arrêtent au pied même de la paroi naturelle ; le pan de roche, sans la moindre aspérité, s'élève alors à la verticale sur près de quinze cents mètres. Au sommet, un liseré vert laisse supposer que la forêt s'étend au-delà.

Toujours en tête, Porthios franchit un cours d'eau murmurant avant d'atteindre la base des chutes, où le fantastique débit de la masse écumante se déverse dans un réservoir limpide et profond. Bondissant avec agilité de rocher en rocher, l'elfe traverse l'étendue d'eau et s'engage dans un trou obscur, un orifice béant derrière la cascade.

Là, un escalier abrupt, creusé à même le roc de la falaise, entame son ascension. Un rideau liquide argenté diffuse la lumière qui illumine le passage secret. Curieusement, la voie ne présente aucune difficulté, tournant et virant sous la chute d'eau avant d'émerger enfin sous un ciel d'automne dégagé, sur le haut plateau de Qualinesti.

Des forêts de trembles frémissent dans la luminosité du zénith, les troncs renvoyant l'éclat d'une blancheur d'ivoire. La fraîche odeur terrestre de la mousse emplit l'atmosphère. Un sentier à peine tracé, parsemé d'aiguilles de pin, donne l'impression de surgir de manière surnaturelle devant Porthios alors qu'il s'enfonce plus avant dans le bois.

16. Qualinost

Après avoir offert plusieurs heures durant un sentier moelleux à travers bois, le sol forestier constellé d'aiguilles de pin s'arrête brusquement au bord d'un profond gouffre. Des plaques de mousse épousent la terre légèrement vallonnée des deux côtés de la faille large de trente mètres ; des tourbillons de fines gouttelettes d'eau en contrebas permettent de penser que le vif courant d'un cours d'eau se fraye un lit rocailleux au fond de l'abîme. Une étroite passerelle, suspendue à des arbres robustes, enjambe le précipice.

"Qualinost est protégée de tous côtés par de semblables obstacles, explique Gilthanas. Je crains néanmoins que même ces barrières ne seront que de peu d'utilité contre les seigneurs-dragons".

Devant vous, de l'autre côté du pont, quelques tourelles élancées apparaissent au milieu des trembles.

Porthios progresse maintenant par petits bonds, tel un voyageur qui apercevrait sa maison à l'horizon.

La dense forêt de trembles s'éclaircit à l'approche des minarets et des arches de Qualinost. Selon des critères humains, la ville est de dimensions modestes ; de la même manière, des humains n'auraient jamais pu bâtir une cité comme celle-ci. Quatre tours élancées, veinées d'argent, se dressent aux angles de la ville qui ressemble grossièrement à un carré. Entre elles, des rangées d'arches délicates - d'argent également - s'étirent pour former un cordon harmonieux.

Une haute tour, d'or bruni domine la ville, réfléchissant les rayons du soleil dans un enchaînement de motifs tourbillonnants et scintillants qui donne une impression de mouvement. Bien entendu, l'édifice demeure parfaitement immobile, mais l'illusion est d'un réalisme saisissant.

Par-delà les arches, les larges avenues bordées de quartz de la ville paraissent tachetées par l'étrange lumière verte de la forêt. La plupart des constructions de la cité sont également faites de quartz, ainsi que de madriers en bois de tremble incrustés d'or et d'argent. Les demeures, hautes et élancées, se fondent agréablement au milieu des nombreux arbres qui poussent dans la cité.

Où que porte le regard, la ville déborde d'une frénésie d'activité. Des femelles et des enfants elfes courent en tous sens, transportant d'énormes paquets vers la tour centrale ou bien trottinant en direction des maisons, les mains vides. Les adultes de sexe mâle, tous armés, tant d'arcs à la forme gracieuse ou de minces épées longues, font preuve de la plus extrême vigilance, prêts à en découdre avec n'importe quel ennemi.

Tous les elfes qui font partie du groupe se rendent immédiatement compte que ce tourbillon d'activité n'a pas du tout sa place ici. Les PJ n'attirent pas sur le champ l'attention à cause de l'écran de soldats qui les entoure. Un enfant ne tarde pas toutefois à apercevoir un PJ nain, à condition qu'il y en ait un (à défaut, un humain fera l'affaire), et, poussant un hurlement hystérique, se précipite dans les bras de sa mère. Toute activité cesse rapidement alors que les habitants restent bouche bée devant la procession que forment les PJ et les combattants elfes.

Gilthanas et Porthios discutaient à voix basse. C'est alors que Gilthanas se retourne : "Je sais que vous êtes tous fatigués et que vous avez besoin d'un repos bien mérité. Je vous prie tout d'abord de nous accompagner à la tour de l'Orateur, où vous rencontrerez mon père, l'Orateur des Astres. Nous veillerons dès que pos-

sible à vous fournir des quartiers confortables et des rafraîchissements".

Tous les elfes dirigent leurs pas vers la haute tour dorée. Porthios et Gilthanas se mettent en route dans cette direction.

17. L'Orateur des Astres

Le conciliabule ci-dessous se déroule dans la tour de l'Orateur. Les héros sont tout d'abord de simples spectateurs tandis que les elfes conduisent les débats. Il va de soi qu'à tout instant, un PJ peut avoir quelque chose à déclarer. Intégrez alors ses paroles dans la description de la scène.

L'Orateur se montrera distant envers tout le monde, à l'exception des elfes, et particulièrement froid vis-à-vis des humains. En revanche, il ne sera ni hostile ni insultant. Au fur et à mesure que les détails de l'histoire s'éclaircissent, et notamment si les personnages ont combattu aux côtés de Gilthanas dans l'auberge du Dernier Refuge, l'Orateur fera preuve de plus de bienveillance, mais très légèrement. Si Tanis se trouve avec les héros, l'Orateur le reconnaîtra le traitera avec la plus extrême froideur.

Les battants d'une double porte d'or s'ouvrent en silence, donnant accès à une salle qui paraît bien plus grande que la circonférence extérieure de la tour. De nombreuses fenêtres laissent passer la lumière du soleil et l'air du dehors. Le sol et les murs de l'immense pièce sont en marbre. Une foule d'elfes s'y trouve dans l'expectative.

Le plus grand des elfes présents est vêtu d'une robe jaune resplendissante, et sa chevelure vire au blanc. Il avance avec empressement, écartant les bras pour étreindre Gilthanas et Porthios.

"Mes fils ! J'ai cru ne jamais vous revoit sur cette terre". Pendant une seconde, la joie fait vibrer sa voix, puis son attitude redevient solennelle. "Gilthanas, au sujet de ton attaque ?

– O Grand Orateur, mon père, dit Gilthanas d'un ton grave, j'ai échoué. Comme prévu, nous avons voyagé vers le sud à pas de loup ; mais le destin nous fit croiser la route d'une armée du seigneur-dragon en marche vers le nord. J'ai reçu un coup sur la tête et j'ai dégringolé dans un ravin, croyant que c'en était fini de mon existence à la surface de Krynn.

"Quelques temps plus tard, j'ai repris connaissance et découvert des traces qui se dirigeaient au nord vers Solacium. Pensant à libérer mes guerriers qui auraient pu être faits prisonniers, je les ai suivies... pour trouver le village de Solacium conquis et sa forêt d'arbres des vallées rasée".

A l'intérieur de la salle du conseil, tous ont le souffle coupé en imaginant la destruction de la grandiose forêt. Gilthanas baisse les yeux et prononce les paroles suivantes avec difficulté : "J'ai découvert mes compagnons sur la place, ligotés à des pieux taillés avec les arbres abattus. Un grand dragon rouge est apparu dans les airs au-dessus d'eux. J'ai vu les habitants de Solacium contraints de former un large cercle autour des captifs.

"Un chef puissant et impitoyable, les traits dissimulés par un heaume à tête de bête, chevauchait le dragon rouge et le fit se poser sur la place, à côté des poteaux. Il parla dès que le dragon eut atterri : "Je suis Verminaard, le Seigneur-Dragon de ce territoire. J'ai grand besoin de tous les êtres mortels pour réaliser le grand dessein des seigneurs-dragons. Ceux qui obéissent devront me servir. Les autres sentiront ma colère !"

"Le dragon cracha alors des flammes sur mes camarades..." La voix de Gilthanas s'estompa, et il fit un signe en direction de Théros Féral. "Une sorte de folie s'empara de moi et si cet homme ne m'avait pas retenu, j'aurais disparu carbonisé à mon tour. Il a risqué sa vie pour moi et, en conséquence, subi la perte de son bras pour avoir commis un crime en protégeant un elfe terrorisé".

Gilthanas raconte alors la façon dont il fut amené à faire la connaissance des héros ; il mentionne tous les sorts cléricaux dont il a été témoin.

L'Orateur se montre plus correct à l'égard des PJ s'ils ne font rien pour encourir sa défaveur. S'ils parlent de sorts cléricaux, il ne paraît pas impressionné, déclarant que près de trois siècles se sont écoulés depuis qu'un tel savoir ait été en possession des enfants des hommes. Il ne dévoile aucune information sur une éventuelle magie cléricale dont disposeraient les elfes ; si les PJ s'obstinent toutefois à lui poser des questions sur le sujet, il leur révèle que tous les clercs de race elfe ont disparu vers le sud au moment du Cataclysme.

"Ce fut la pire des époques, déclame l'Orateur, le temps de la Grande Séparation. Nous conservons ce que nous savons dans nos mémoires et nos chansons. D'insondables ténèbres s'abattirent alors sur le monde mais maintenant, ainsi que va vous le préciser notre poète, l'obscurité la plus dense qui existe est en train de se lever".

A cet instant, le poète de la cour s'avance de quelques pas et récite le Cantique. Lisez vous-même le Cantique P. 68 ou demandez à vos joueurs de le faire à haute voix (à l'exception de la première et de la troisième strophe). Au terme de cette prestation, l'Orateur fait la déclaration suivante :

"Voyageurs, je vais faire en sorte qu'un endroit soit préparé à votre intention pendant que vous vous trouverez parmi nous. Suivez ma fille, et elle veillera à ce que le confort de vos appartements ne pose aucun problème. Une fois que vous aurez eu l'occasion de vous rafraîchir, de vous restaurer et de prendre quelque repos, je vous ferai mander. Les minutes nous sont cruellement comptées".

Une damoiselle de race elfe, dotée d'une beauté exceptionnelle, se détache de la masse compacte de l'assemblée. Elle salue l'Orateur d'une petite révérence avant d'accorder aux voyageurs épuisés la grâce d'un sourire semblable à un lever de soleil printannier. Sa beauté semble s'accroître encore tandis qu'elle se rapproche, mais l'air juvénile qui se dégage de sa personne est en contradiction avec la sagesse qui se lit dans son regard.

Glissant sur le sol, elle se dirige vers les portes d'or qui s'écartent pour lui laisser le passage, comme si - pourrait-on croire - une légère brise les avaient persuadées de s'ouvrir. Elle avance au milieu des rayons de soleil et des rues tachetées de feuilles mortes de Qualinost.

18. Laurana de Qualinost

Informations PNJ

Laurana, princesse de Qualinesti. Elfe ; G3 ; AL CB ; F13 ; I15 ; S12 ; D17 ; C14 ; Ch16 ; DE 12" ; pv 18 ; CA 0

Porte une *cotte de mailles +1*. Armée d'un bouclier et d'une épée courte. TCAO: 18

Une longue cheveleure blonde encadre le visage enfantin de Laurana. Ses grands yeux en amande possèdent, à ce stade de son existence, une certaine innocence. Son maintien est souple et agile, et le brun de sa peau est en parfaite harmonie avec les riches nuances des terres boisées alentour.

Au moment où on lui présente les aventuriers, Laurana est une véritable petite fille gâtée. Alors qu'ils n'étaient encore que des enfants, Tanis et elle s'étaient mutuellement "promis en mariage", bien que l'on ignore avec précision le sérieux qu'accorde le demi-elfe à ce serment de jeunesse. Si Tanis est présent dans le groupe, elle l'entoure d'attentions délicates, montrant tous les signes d'une passion d'adolescente. S'il ne trouve pas parmi les PJ, cette affection doit se reporter, dans la mesure du possible, sur un elfe originaire de Qualinesti. Laurana a une propension à bouder quand elle n'obtient pas ce qu'elle désire ; elle est également habile pour utiliser ses atours et son charme à son avantage.

Une grande destinée l'attend au sein de la saga de DRAGON LANCE ce qui

l'obligera à grandir très rapidement. En mettant en valeur son manque de maturité à cet instant, vous pouvez accroître l'effet dramatique du changement qui va s'opérer en elle vis-à-vis de vos joueurs. Cette petite fille possède une force intérieure qui dirigera ultérieurement des armées entières !

Laurana emmène les PJ dans un agréable jardin planté de peupliers, baigné par la lumière du soleil, situé au cœur de la cité. Des sources claires offrent quantité d'eau douce désaltérante et nombre de tapis moussus invitent au sommeil. Poires, pommes et pêches y poussent avec profusion et Laurana enjoint les héros à manger à satiété.

19. Le Grand Conseil

Tandis que le crépuscule s'installe au-dessus de Qualinesti, Laurana tire les héros de leur sommeil et leur demande d'assister à une réunion du Conseil dans la Chambre Céleste. Cette "chambre" s'avère être la place centrale de Qualinost, où un amas d'étoiles commence à poindre dans les nues. Lorsque les héros arrivent sur les lieux, lisez ce qui suit. Au même instant, autorisez les joueurs à regarder la carte géographique de Qualinesti imprimée sur la couverture de ce module.

Toute la population de Qualinesti semble être réunie autour de la vaste esplanade. Les guerriers forment un cercle au centre de la place, autour de l'Orateur et plusieurs de ses chefs de guerre ; le reste des mâles, femelles et enfants se trouvent légèrement à distance, mais parfaitement en mesure d'observer ce qui se déroule.

Au sein de la foule, un passage se libère jusqu'au centre du cercle. Levant la tête, l'Orateur jette un regard glacial sur les héros de Xak Tasroth qui entrent dans son champ de vision. "Pardonnez notre mine lugubre, dit-il posément. L'heure est grave et nous sommes contronté au début d'une route longue et solitaire.

"Veuillez, je vous prie, regarder de près notre situation". L'Orateur fait un geste en direction d'une mosaïque aux multiples détails sur le sol. Les couleurs et les formes donnent l'impression de représenter une sorte de carte. Alors que les elfes se reculent pour élargir le cercle, le territoire de Qualinesti et les régions qui l'entourent apparaissent dans leur intégralité.

"Là et là, explique l'Orateur en frappant l'extrémité de son bâton sur l'emplacement des communautés plus au nord de Solacium et de Havre, sont massées deux immenses armées du Seigneur-Dragon Verminaard. A l'instant-même où je vous parle, elles s'apprêtent à envahir la patrie elfique de Qualinesti, dont la fondation remonte au fond des âges. Il nous est absolument impossible de résister à la puissance brutale de telles hordes.

"Nous n'avons pas le choix : il nous faut fuir Qualinesti vers l'ouest, et espérer emmener notre peuple sain et sauf en des lieux situés dans cette région inconnue". L'Orateur marque un temps d'arrêt pour tous comprennent bien la portée de cette dernière phrase, car il est effectivement difficile d'imaginer les elfes de ces bois légendaires - les elfes qui y vivent depuis le Temps des Rèves - soient chassés de leur patrie ancestrale par la force cruelle des seigneurs-dragons.

"Mais une troisième armée-dragon se tient prête à nous attaquer ici". Le bâton de l'Orateur tape avec un ruit sec sur l'étroit col de Pax Tharkas. "Des prisonniers nous ont appris que les seigneurs-dragons souhaiteraient voir la race des elfes disparaître de la surface de Krynn ; ils y sont quasiment parvenus en ce qui concerne nos cousins de Silvanesti".

Les héros peuvent avoir envie de dire quelque chose à ce stade, alors que l'Orateur marque un nouveau temps d'arrêt. Permettez-leur de parler, et répondez aux questions si vous jugez qu'elles sont appropriées. Faites finalement en sorte que la parole revienne à l'Orateur, lequel poursuit son discours.

"Là-bas, non loin de Pax Tharkas, triment les guerriers de Solacium, Havre et des autres territoires au nord qui eurent le malheur d'être capturés vivants. Quelle raison auraient-ils d'accepter leur condition d'esclaves au fond des mines, à extraire du minerai de fer pour les forges des seigneurs-dragons ?

"Car également là-bas", continue l'Orateur en faisant cogner son bâton d'un coup vengeur sur l'emplacement de Pax Tharkas, se trouvent leurs femmes et leurs enfants - retenus comme otages de crainte que les soldats ne parviennent à laisser libre cours à la rage et la haine qu'ils doivent ressentir envers leurs infâmes tortionnaires. Tel fut le but de la mission confiée à Gilthanas voici à peine quelques jours : il devait, avec ses compapénétrer dans Pax Tharkas, par une voie cachée - le Sla-Mori - connue des seuls elfes. Ils auraient libéré les otages et amené les esclaves à se révolter, fuyant alors vers le sud et entraînant l'armée-dragon à leurs trousses.

"Les humains sont en mesure de trouver un lieu sûr et d'échapper aux draconiens, car les chemins montagneux permettent d'accéder à de nombreuses vallées retirées où il leur est possible de se cacher. Mais ils ne connaîtront jamais une seule seconde de liberté si personne ne leur offre un moyen de s'évader.

"Nous sommes persuadés que vous devriez accepter cette lourde responsabilité de cette entreprise. Gilthanas s'est proposé d'accompagner votre groupe et de vous montrer les secrets du Sla-Mori, y compris la salle de la Chaîne - l'entrée la plus rapide dans la place-forte elle-même. Si vous acceptez cette charge, vous offrez non seulement la liberté à ceux de votre race en captivité derrière les remparts de la forteresse, mais aussi une chance aux membres de notre peuple assiégé de fuir Qualinesti vivants, une chance de survivre dont nombre des nôtres furent privés lorsque vos ancêtres provoquèrent le Cataclysme en étant à l'origine de la désaffection des dieux".

C'est de cette façon que sont présentées la situation critiques des elfes et la suggestion faite aux héros de leur venir en aide. Si les aventuriers acceptent cette mission, allez directement à la rencontre 20 ci-dessous. S'ils la déclinent, reportez-vous alors à la rencontre 21.

20. enlèvement !

Il importe de faire vite et Gilthanas a l'impression que les chances qu'aura le groupe de s'introduire dans Pax Tharkas seront meilleures s'ils pénètrent dans le Sla-Mori à la nuit tombée. En conséquences, l'elfe insiste pour que le groupe se mette en route le lendemain matin, ce qui devrait les amener, au terme d'une longue journée de voyage, à l'entrée du Sla-Mori. De plus, dans la mesure où les draconiens rechignent à se déplacer de jour, les PJ encourent moins de risques de les trouver sur leur chemin.

La réunion du Conseil est ajournée. Sur le point de se séparer, l'assemblée entonne un vieux chant, des elfes, au rythme obsédant. A cet instant, vous pouvez lire ou chanter "l'hymne des elfes" qui se trouve p. 36. Lisez ce passage aussitôt après :

Marchant en tête, Laurana retourne dans le bosquet tranquille au sommet d'une colline. "Dormez en paix, chuchote-t-elle, car demain vous aurez une longue route à accomplir". Elle redescend le flanc du coteau en silence.

Tout à coup, le calme de Qualinesti vole en éclats. Le hurlement aigu d'une femme, propre à vous déchirer les tympans, s'élève dans la direction par laquelle Laurana est partie. Alors que l'écho du cri se répercute dans les collines, une forme noire oblitère l'éclat des lunes avant de se poser au milieu des trembles de la cité.

Une wiverne, chevauchée par Maître Toede, atterrit à Qualinost. Toede a décidé de capturer un membre du groupe pour l'offrir comme gage de réconciliation à Verminaard, lequel aura certainement été rendu furieux par l'atta-

que de la caravane et la libération de Gilthanas. Six draconiens ont été transportés dans la cité elfique et, à l'instant même, se déploient pour attaquer les personnages. Que les PJ se précipitent pour découvrir la raison de tout ce remue-ménage ou bien qu'il restent où ils sont en attendant la suite des événements, ils sont assaillis par les Kapaks au moment où ils aperçoivent le serpent gigantesque, se détachant devant la lune rouge et portant deux cavaliers, et entendent une voix qui beugle : "Votre loyauté est touchante, mes chers Kapaks ! Le sacrifice de vos vies est tout ce que ma magnanimité pouvait décemment obtenir de vous !"

6 draconiens kapaks. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv : 10, 11, 14, 15, 17, 19 ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 (épée courte) ; D 1-6 + poison ; se liquéfient en flaques d'acide en mourant TCA0: 16

Toede a renvoyé les Kapaks pour créer une diversion, puis les a abandonnés. Livrés à eux-mêmes, ils luttent jusqu'à la mort. Le fracas de l'affrontement va réveiller la communauté, mais aucun elfe ne peut intervenir tant que le combat entre les draconiens et les héros n'est pas achevé. A cet instant, il sera évident qu'il ne s'agissait que d'un raid isolé et non d'une attaque généralisée.

Si les PJ prononcent le nom de Laurana, les elfes s'apercevront sur le champ de son absence. Sinon, ce n'est qu'au matin qu'ils se rendront compte qu'on ne peut la trouver nulle part. Dans les deux cas, il est impossible de faire quoi que ce soit à propos de l'enlèvement. Les elfes ne peuvent d'accepter la triste réalité de ce tragique événement, avant d'enjoindre les aventuriers à se reposer pendant qu'ils en ont encore la possibilité car leur mission doit se dérouler comme prévu le lendemain.

Pendant le sommeil des héros, les elfes chargent leurs sacs avec du quith-pa pour deux semaines, une variété de fruit sec nourrissant dont ils raffolent. Les caractéristiques du quith-pa correspondent à celles des rations de fer.

Gilthanas peut, à ce stade, devenir un personnage joueur. Théros décide de rester avec les elfes.

21. Au cas où les héros disent non aux elfes

Les Compagnons de l'auberge ont, bien entendu, l'opportunité de rejeter la proposition des elfes. Dans ce cas, l'attitude de ces derniers envers les PJ se rafraîchit considérablement ; révoquant leur hospitalité, ils demandent aux héros de s'en aller. Le lendemain matin, Gilthanas et un groupe de guerriers elfes triés sur le volet se mettent en route vers Pax Tharkas, réduisant considérablement les forces de la nation de Qualinesti.

Si les PJ consentent à quitter paisiblement Qualinesti, les elfes ne les tracassent pas. Lors de la première nuit qui suit leur départ, le(s) clerc(s) du groupe fait(font) un rève prémonitoire. Prenez le(s) clerc(s) à l'écart et lisez le passage ci-dessous !

Comme c'est souent le cas dans un rève, le paysage devant lequel vous vous trouvez est brouillé.

Le vent ne souffle plus et la température semble moins glaciale que précédemment. Effectivement, une chaleur réconfortante se fait sentir dans votre dos.

Lorsque vous pivotez sur vos talons pour faire face à la source de chaleur, vous vous apercevez que la forêt de Qualinesti est en feu. L'incendie consumme les peupliers, brise net les sapins, et des colonnes de flammes écarlates jaillissent d'un bout à l'autre de la vaste étendue boisée.

Des silhouettes sombres surgissent de l'incendie et se ruent sur vous en bondissant. Une pluie de flèches et de lances ne parvient pas à stopper l'avance des draconiens, brassant l'air de leurs ailes alors que, semblables à d'énormes chauves-souris blessées, ils couvrent la distance qui vous sépare. Vos camarades tombent autour de vous - un pour commencer, puis un second, alors que votre arme s'alourdit de plus en plus dans vos mains.

Finalement, sept draconiens se tournent vers vous - vers vous seul. Trois d'entre eux lèchent leurs épées, une lueur de gloutonnerie dans leurs yeux sans paupière braqués sur votre gorge. Sans hésiter une seule seconde, ils avancent résolument dans votre direction, éructant des sifflements grinçants et âpres à l'oreille. Ils vous encerclent. L'un d'eux fonce sur vous avec une lance : un trait de douleur insoutenable explose dans votre poitrine.

Les hommes-dragons paraissent doubler de volume, avant de rétrécir soudain à la taille de minuscules moineaux. Votre arme tombe à votre côté. Vos jambes refusent de fonctionner. Tout devient sombre autour de vous.

Si les PJ n'entreprennent toujours pas la mission qui leur a été proposée, le rève devient réalité, pratiquement à la lettre. Qualinesti sera aux mains des hommes-dragons en 2-12 jours. Une journée de jeu plus tard, quelle que soit la direction suivie par les PJ, ils croisent le chemin de draconiens comme ils ont pu le faire dans la rencontre 14. Ces affrontements se répètent, un par heure de jeu, jusqu'au décès du dernier PJ.

Chapitre 9 :
vers les murailles de Pax tharkas



Les héros effectuent une longue journée de marche, traversent la route et atteignent le Sla-Mori à la tombée de la nuit. Egalement, durant cette même journée, les armées-dragons quittent Pax Tharkas en direction de Qualinesti.

> L'aube commence tout juste à colorer le ciel tandis que Gilthanas ouvre la marche au milieu des peupliers de Qualinesti. Le sentier descend doucement vers le sud. Le murmure d'un courant rapide ne tarde pas à s'élever non loin de là, alors que la sente commence à longer un ruisseau limpide : La pente s'accentue de plus en plus, le cours d'eau prend de plus en plus d'élan, filant en grondant vers la mer avec une force accrue.
>
> Les trembles de Qualinesti se fondent avec les hauts sapins des basses terres et, le temps que le soleil atteigne son zénith, il n'y a plus aucun signe des arbres argentés du plateau. Sombres et menaçants, les pins se pressent le long du sentier, donnant le sentiment que cette belle journée ensoleillée s'obscurcit et tire à sa fin. La rivière rugit toujours, mais le grondement en devient lourd de menaces, comme une chose indicible lancée dans une poursuite infatigable.
>
> Tout à coup, les sapins s'écartent pour dévoiler une clairière d'une cinquantaine de mètres de diamètre. Transformé en champ de boue, le sol herbeux a été brutalement labouré par un combat acharnée, et les corps mélangés d'humains et de hobgobelins reposent dans des positions incongrues à l'emplacement où la mort s'est emparée d'eux.
>
> Un gémissement s'élève au centre du carnage : un guerrier humain mal en point se dresse au milieu d'une amas de cadavres de hobgobelins. Ses yeux semblent vitreux, incapables de se fixer sur quoi que ce soit, alors qu'il tourne la tête pour contempler la sente à l'endroit où elle débouche dans la clairière. Il s'efforce de demeurer debout, mais abandonne en poussant un second gémissement.
>
> Une expression de surprise se lit soudain sur ses traits. Il désigne un endroit de la dense forêt de pins. "Prenez garde ! Des dra..." L'effort s'avère trop important et il retombe à nouveau en arrière.

22. L'embuscade

Aussitôt après ette mise en garde, 12 draconiens baaz se précipitent hors du couvert de pins pour attaquer le groupe de tous côtés. Si les héros tiennent compte de l'avertissement du guerrier blessé, ils ne sont pas surpris par l'embuscade ; dans le cas contraire, vérifiez comme d'habitude en jetant un d6.

12 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"] /18" ; pv 14 chacun ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant. TCAO : 16

Pour une description détaillée de ces monstres, référez-vous à l'Appendice 3.

Les draconiens attaquent avec sauvagerie, luttant jusqu'à la mort. Si la bataille semble évoluer à l'avantage des héros, l'homme blesé se hisse sur ses jambes, se joint à la mêlée et frappe un Baaz dans le dos une fois que la majorité des hommes-dragons ont été tués.

Informations PNJ
Alban Briseroc, mercenaire. Humain. G5 ; AL CN ; F14 ; I15 ; S7 ; D13 ; C8 ; Ch15 ; DE 9" ; pv 28 ; CA 4
Porte une cotte de mailles. Armé d'un bouclier, d'une épée longue et d'une dague.
TCAO : 18

Alban a les bras et les jambes couverts de sang. Niant de bonne grâce avoir besoin de soins surnaturels, il propose que la magie soit mieux utilisée ultérieurement. En réalité, il n'a pas subi la moindre blessure : il a mis en scène toute cette mascarade afin de pouvoir se joindre au groupe d'aventuriers. Il tentera de les trahir dans l'aventure suivante : "Les dragons de l'espoir".

Alban remercie les PJ à de nombreuses reprises et offre son aide quel que soit leur destination. Gilthanas conseille vivement de se dépêcher d'atteindre Pax Tharkas et, si on lui demande son avis, fait observer que l'utilité d'un bretteur supplémentaire n'est jamais négligeable.

Les pins laissent rapidement la place à l'immensité des steppes et, au loin vers le sud, Pax Tharkas apparaît, calée entre deux montagnes. En progressant à un rythme constant, le groupe est en mesure de contempler les murailles tharkadiennes à la fin de l'après-midi.

23. La vallée cachée

> le soleil a pratiquement disparu à l'ouest ; la forteresse imposante de Pax Tharkas se rapproche de plus en plus. Le sommet de ses deux tours trapues rivalisent avec les pics des montagnes pour la maîtrise des cieux. Entre les tours, une épaisse muraille interdit tout passage par la brèche dans le roche. Une unique porte, haute de 9 mètres et large de 6, semble être la seule voie d'accès.
>
> Tout à coup, le portail massif s'ouvre. Alors qu'il n'est même pas encore fini d'ouvrir, des colonnes de troupes en armes surgissent, l'une après l'autre. Les nuages de poussière qui s'élèvent ne tardent pas à empêcher d'en déterminer le nombre exact, mais il est certain que plusieurs milliers de soldats quittent la citadelle et avancent dans les steppes. La route qu'ils suivent conduit à Qualinesti.
>
> "La puissance des seigneurs-dragons, dit Gilthanas d'un air résolu. L'heure est venue". Le guerrier elfe désigne du doigt une étroite combe qui s'enfonce dans le massif montagneux juste à l'est de Pax Tharkas. "C'est ici que se trouve la voie d'accès au Sla-Mori. Nous devons avancer avec prudence : cette vallée n'est parfois pas sûre".

L'elfe fait référence à des légendes concernant une bande de trolls qui seraient descendus des hautes montagnes dans la vallée. Il ne parte de ces fables aux PJ que si ces derniers lui posent la question. Préconisant de se dépêcher, il conduit alors le groupe dans le vallon, jusqu'au portail dissimulé du Sla-Mori, autrement dit le "passage secret".

> Partant des steppes, un étroit sentier mène abruptement au vallon boisé. Tandis que Gilthanas conduit le groupe encore plus haut, un torrent limpide émerge d'une faille dans le rocher dans un joyeux concert d'éclaboussures. L'elfe quitte vite la piste et commence à se frayer un chemin dans des fourrés rendus encore plus denses par la tombée de la nuit.

24. Les trolls

Dans cette vallée, les trolls maintiennent systématiquement une garde pour surveiller le chemin qui monte des steppes. Ce troll alerte ses congénères et les trois monstres attaquent l'arrière-garde du groupe lorsque ce dernier abandonne le sentier et commence à se diriger vers le Sla-Mori. Comme à l'accoutumée, effectuez un tirage pour déterminer si les PJ sont surpris.

3 trolls. AL CM ; DE 12 " ; pv 36, 31, 27 ; DE 6+6 ; CA 4 ; AT 3 ; D 5-8/5-8/2-12 ; se régénèrent de 3pv par round

Les trolls tentent de tuer deux PJ et d'emmener leurs cadavres dans leur repaire - une petite caverne dans le flanc opposé de la



Chapitre 9



gorge, distante d'environ 1000 mètres. Cette caverne mesure 9 mètres de large, 15 de profondeur et 3 de haut. Elle contient un amas d'ossements, de fragments sans valeurs d'armes et d'armures, une clef rouillée au milieu des détritus contre la paroi du fond, un *bouclier +1* et un coffre-fort. La clef ouvre le coffre, qui renferme 257 pa et 3 gemmes, valant respectivement 150 pac, 100 pac et 200 pac.

25. Le seuil

Marchant toujours en tête, Gilthanas longe une haute falaise de granit sur quelques centaines de mètres, s'arrêtant devant une petite niche dans la paroi. De la main droite, il sort une minuscule gemme luminescente de sous sa tunique et allonge le bras. Tout en effectuant une série de gestes devant lui, il entonne une antique mélopée d'incantations. Soudain, silencieusement, un gigantesque bloc de rocher pivote sur le côté.

Utilisez la carte : "Sla-Mori" pour les rencontres suivantes. Les références de toutes les rencontres ultérieures correspondent à des emplacements sur les plans.

26. Les chemins du Sla-Mori

Transportant une forte odeur de moisi, une bouffée d'air s'échappe lorsque l'énorme bloc se déplace. Le passage s'enfonce directement au cœur même du pic majestueux qui garde le flanc est de Pax Tharkas. Un épais tapis de poussière recouvre le sol et des toiles d'araignée pendent du plafond à plus de quatre mètres de haut. Large de 6 mètres, le tunnet est complètement plongé dans l'obscurité.

En dépit des nombreux oiseaux et petits animaux qui peuplent les bois alentour, et qui manifestaient bruyamment leur présence à peine quelques secondes auparavant, le lieu est maintenant recouvert d'un lourd linceul de silence. On pourrait croire que la montagne proteste contre cette intrusion et que les animaux se sont tus par solidarité.

Gilthanas s'engage d'un pas décidé dans le tunnel. Si les PJ hésitent, il s'arrête un instant et, en chuchotant, les admoneste d'avancer. Il ne connaît cet endroit que par ce qu'il en a appris - il n'y est jamais venu - et ce passage lugubre le rend mal à l'aise.

A l'évidence, la galerie date d'une époque fort reculée. Il est impossible de déterminer si elle a été taillée à même le roc ou si elle a été creusée par l'écoulement d'une rivière souterraine. Des morceaux de roc jonchent le sol, tombés des parois et du plafond en cours d'effondrement. L'apparence de la poussière sur le sol donne à penser qu'elle n'a pas été dérangée depuis le Cataclysme.

27. L'embranchement

Après avoir parcouru 36 mètres à l'intérieur de la montagne, un embranchement offre un choix de directions. La galerie continue droit devant, sur 6 m de large tandis qu'une autre section s'enfonce également sur la droite, formant un tunnel d'approximatiquement la même largeur.

Fait plus important, la poussière sur le sol indique maintenant le passage d'un grand nombre de pieds. Les traces sont présentes dans les deux corridors s'enfonçant à l'intérieur de la montagne ; seule la portion qui conduit à l'entrée semble n'avoir jamais été empruntée précédemment.

Les traces dans la poussière ont été faites par un certain nombre de créatures de races différentes. La plupart paraissent humanoïdes, bien qu'il ne soit pas possible d'en dire plus. La majorité des traces animales proviennent de créatures de petite taille, aux pattes griffues.

Les traces sont plus nombreuses dans la galerie qui continue droit devant.

28. La salle des Anciens

Une salle gigantesque, d'un aspect sinistre, est ici complètement délabrée. Plusieurs hautes colonnes se dressent pour soutenir un plafond élevé, d'autres se sont écroulées, et semblables aux arbres des vallées fauchés net de Solacium, encombrent le centre de la pièce. Caché par l'amas de décombres, s'élèvent des couinements aigus et des légers grattements.

Flanqué par deux statues de grande taille, un impressionnant trône de granit est adossé au mur sur votre gauche. Trois fois plus grand qu'un homme, les gardiens de pierre représentent des guerriers armés de larges épées de granit.

Rapetissés par ces effigies, les restes parcheminés d'un homme reposent sur le trône. De lugubres orbites vides et des dents figées dans un rictus d'éternité sont les seuls traits marquantcs du vieux crâne. Le cadavre est enveloppé dans les replis d'une cape usée, autrefois digne d'un monarque ; une épée dans son fourreau est posée sur ses genoux squelettiques.

Un examen plus approfondi de la pièce révèle que le mur opposé à l'entrée du tennel s'est effondré, déclenchant apparemment une réaction en chaîne qui a abattu les colonnes. La masse impressionnante de décombres qui s'y trouve abrite un labyrinthe de petites galeries où grouillent des rats par milliers. Toutefois, ces rongeurs sont des créatures craintives et ne représentent aucune menace.

Sur le mur ouest de la salle, la double porte est fermée, mais s'ouvre facilement. Faits de bronze désormais terni, les deux battants arborent une représentation en relief de Pax Tharkas.

Il s'agit de la chambre mortuaire de Kith-Kanan, le fondateur de Qualinesti. Ce princes des elfes et ses compagnons nains bâtirent la forteresse de Pax Tharkas à l'époque du Temps des Rêves. Sa tombe a été d'antant plus scellée par les conséquences du Cataclysme que ce dernier a condamné purement et simplement les moyens qui permettaient d'accéder à Pax Tharkas. Il va de soi que vos aventuriers ne pourront découvrir cet état de fait que par eux-mêmes.

L'épée qui se trouve sur les genoux de Kith-Kanan représente une des armes les plus redoutables de son temps : il s'agit de Dracantale, un *espadon +3*. Si on la tire de son fourreau, elle brille d'un vif éclat magique. Reportez-vous à l'Appendice 2 : *Trésors et tômes* pour une description complète de cette arme puissante.

29. La galerie condamnée

Le tunnel s'élargit sur 18 mètres et continue toujours tout droit. L'atmosphère confinée de cette cavité des relents de moisi. Des cailloux et des blocs de rocher jonchent le sol mais, apparemment, un large chemin, tracé au milieu de cette galerie, la parcourt sur toute se longeur. On n'y trouve pas un seul grain de poussière.

L'extrémité du tunnel a été bouchée par le Cataclysme. Des rochers gros comme des maisons sont entassés les uns sur les autres, formant une paroi impénétrable.

Une limace géante a nettoyé le chemin qui va d'un bout à l'autre de cette cavité. Elle survit grâce aux déchets amassés par les rats dans la chambre mortuaire de Kith-Kanan.

1 limace géante. AL N ; DE 6" ; pv 58 ; DV 12 ; CA 8 ; AT 1 ; D 1-12 ; jet d'acide provoquant 1-12 points de dégâts

TCA0 : 9

Un individu touché par la projection d'acide ne subit que la moitié des dégâts en réussissant un jet de protection contre les souffles. Si elle échoue à ce tirage, la victime doit effectuer des jets de protections contre l'acide pour toutes ses possessions.

La limace, glissée entre plusieurs blocs de roc à l'autre extrémité de la salle, ne détectera pas la présence des héros à plus de 18 mètres d'elle. Le monstre avance alors en rampant et attaque, les poursuivant si nécessaire. La limace peut faire volte-face dans un tunnel de 6 mètres de large ; dans un lieu plus

étroit, elle est contrainte de continuer droit devant elle jusqu'à ce qu'elle trouve un espace plus dégagé.

30. La caverne funeste

> Les circonvolutions de l'étroit tunnel finissent par cesser dans une caverne plongée dans les ténèbres. L'air y est lourd et froid, et une impression maléfique, indéfinisable, subsiste quelque part au sein de ces parois de roc grasses. Une épaisse couche de poussière recouvre le sol, comme si les créatures peureuses qui habitent ces galeries se gardent bien de venir ici.

Tapie dans une niche au nord-ouest de la grotte se trouve la source de ce mal inconnu : une glaciale âme en peine. Cet esprit puissant commence à s'agiter dès qu'il sent quelque chose de vivant dans la caverne. Son attaque est rapide et impitoyable.

1 âme en peine. AL LM ; DE 12"/24" ; pv 28 ; DV 5+3 ; CA 4 ; AT 1 ; D 1-6 + absorption d'énergie ; touchée uniquement par des armes en argent (1/2 dégâts) ou magiques TCAO: 15

Ce mort-vivant est le vestige maléfique d'un détrousseur de cadavres qui s'introduisit dans le Sla-Mori pour tenter de piller la sépulture de Kith-Kanan. Après en avoir franchi le seuil magique par la force, il resta prisonnier à l'intérieur. Uniquement nourri par le feu brûlant du mal qui se consumait dans son être, son enveloppe charnelle dépérit et ne subsista de lui que la sinistre présence qui hante désormais cette salle.

L'âme en peine poursuit tous ceux qui pénètrent dans son antre. Si les futures victimes entrent dans la salle 32, les zombis surgissent et portent assistance à l'âme en peine. Si les PJ s'enfuient dans la boucle de la zone 31, le mort-vivant les suit avant que la paroi pivotante ait le temps de se refermer.

31. La paroi mobile

Dans cette zone indiquée sur la carte se trouve un pan de la paroi qui pivote, construit plusieurs siècles auparavant pour prendre les pilleurs de tombes au piège il est impossible de détecter la présence de cette section lorsqu'elle est en position d'ouverture ; tel est le cas quand le groupe passe devant.

Lorsque les aventuriers atteignent la portion la plus à l'ouest de la boucle (marquée par un X), le personnage qui ouvre la marche sent le sol s'enfoncer lentement de trente centimètres sous ses pieds. Il n'y a aucun autre effet perceptible, sauf si un personnage se trouve tout à côté de la paroi pivotante, laquelle se referme dès que le mécanisme est déclenché. Une fois fermée, la section mobile de la paroi peut être détectée à l'instar d'une porte secrète, et ouverte par l'application d'une force combinée supérieure ou égale à 50. Un maximum de cinq personnages peuvent pousser en même temps. Il est impossible d'ouvrir la section pivotante de l'extérieur.

32. La nécropole des zombis

> Le tunnel débouche dans le coin d'une vieille salle, à l'évidence construite avec le plus grand soin à une époque reculée. Une large allée centrale s'étend jusqu'jà la limite de votre champ de vision, bordée de chaque côté par une rangée de portes de pierre.
>
> Des rats ont laissé des traces dans la poussière sur le sol de tout le Sla-Mori, mais leurs passages ont été moins fréquents ici que dans la plupart des autres endroits. Aucune des traces de pattes n'approche des portes, supportées par d'énormes gonds de pierre fichés dans le roc. Chaque porte est munie d'une poignée en fer mais, à première vue, d'aucune serrure.

Voici la nécropole des troupes d'élite de la garde royale de Kith-Kanan. Après avoir consacré leur vie à servir vaillamment leur seigneur, ces elfes, nains et humains privilégiés ont gagné le droit d'être enterrés ici.

Toutefois, au fil des siècles qui se sont écoulés depuis, une perversion maléfique a corrompu ce corps de garde, donnant naissance à une horde de zombis dénués d'intelligence, chargés d'obéir à un seul impératif : tuer tous les intrus !

40 zombis. AL N ; DE 6" ; pv 10 chacun ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ; D 1-8 ; frappant toujours en dernier dans une mêlée ; immunisés aux sorts de *sommeil, charmes, paralysie* et à base de *froid* TCAO: 16

Les morts-vivants reposent sur des couches de pierre, deux derrière chaque porte. Ils se lèvent et attaquent dès que survient un des événements suivants :

- Une des portes de la nécropole est ouverte.
- Les effets magiques d'un sort, bâton, bâtonnet, etc. sont utilisés dans cette salle (à l'exception des armes magiques utilisées pour émettre de la lumière).
- La double porte à l'extrémité ouest de la nécropole est ouverte.
- L'âme en peine (de la zone 30) pénètre dans la salle et ordonne aux zombis de se lever.

Sans faire le moindre bruit, imperturbables, les zombis fondent de tous côtés sur les aventuriers et s'efforcent de les détruire. Ceux qui sont repoussés par un clerc s'échappent par la voie la plus pratique, regagnant même leurs tombes dans la mesure du possible.

Les battants de la double porte à l'extrémité ouest de la salle sont en bronze massif. Tout comme ceux de la sépulture de Kith-Kanan, ils arborent une représentation en relief de Pax Tharkas, exécutée avec un manifeste souci du détail. Ce dessin orne les deux côtés de la porte. Elle n'est pas fermée et s'ouvre silencieusement en la poussant.

33. La salle de colonnes

> Cette vaste pièce renvoie doucement l'écho des bruits de n'importe quelle arrivée, aussi ténus soient-ils. Le moindre pas sur le sol soulève un nuage de poussière - il s'agit là encore d'un lieu qui n'a pas connu l'intrusion d'âme qui vive depuis nombre de décénnies.
>
> Aussitôt passés les deux battants de la porte, le passage s'élargit peu à peu, mais les véritables dimensions de la salle sont noyées par l'obscurité. Sises à environ 3 mètres à l'intérieur de la pièce, de majestueuses colonnes de granit longent chaque paroi. Il s'agit de piliers ordinaires, sans frise ou autre ornement décoratif, mais elles paraissent avoir été construites avec la plus grande précision. Le fait qu'elles aient survécu intactes au Cataclysme indique que leurs bâtisseurs étaient des architectes hors pair.

Cette salle est le fruit du labeur des nains. Conçue comme une antichambre appropriée à la dernière demeure de la garde d'élite de Kith-Kanan, sa construction sans fioriture et sa conception simple dénotent une manifeste élégance.

Vous devez soigneusement conserver en mémoire que rien ni personne n'a pénétré dans les salles entre ici et Pax Tharkas (33-37 sur la carte) depuis plus d'un siècle. Les rats et autres petites créatures qui abondent dans les galeries périphériques, sans oublier les monstres errants, ne traversent jamais la nécropole des zombis pour s'introduire dans ce secteur. En conséquence, une épaisse couche de poussière recouvre absolument tout et les aventuriers ne font aucune rencontre en ces lieux.

34. La trappe

> Le battant unique d'une porte de bronze s'ouvre aisément, donnant dans un petit couloir qui court sur 18 mètres jusqu'à une autre porte de bronze, identique à la précédente. Chaque battant arbore la gravure d'une couronne sertie de joyaux.
>
> Dans ce corridor, la poussière est très épaisse et vierge de toute empreinte.

Les ingénieurs nains ont conçu les 6 derniers mètres du couloir comme une chausse-trappe redoutable pour les intrus qui manqueraient de prudence. Dès que la fausse porte subit la



Chapitre 9



moindre pression, que ce soit en la poussant ou en la tirant, une portion de 6 mètres du sol s'effondre. Tous les personnages qui se trouvaient dessus tombent dans une fosse de 6 mètres de profondeur, subissant 3d6 points de dégâts.

35. La chaîne et l'anneau

> Franchissant une porte de bronze, le long et poussiéreux couloir débouche enfin dans une vaste pièce circulaire. Là, tout comme dans les corridors permettant d'arriver jusqu'ici, la poussière qui couvre le sol est épaisse et intacte. Une curieuse particularité de cette salle est sans conteste la colonne qui s'élève en son centre, inclinée sur le côté mais montant si haut qu'il est impossible d'en apercevoir le sommet.
>
> Un examen d'un peu plus près oblige à se rendre à l'évidence : la colonne est en réalité une chaîne massive, retenue par un énorme anneau métallique scellé au milieu du sol. Chaque maillon est de la taille d'un homme, formé par une barre de fer de près de trente centimètres de diamètre.
>
> L'anneau fiché dans le sol mesure 4,5 mètres de large, sur presque trente centimètres de diamètre également.

Cette chaîne représente l'ultime mécanisme supportant les lourdes pierres qui servent à défendre Pax Tharkas contre les attaques venues du nord. S'il est libéré, des blocs massifs de granit tombent derrière la porte de la citadelle, réduisant à néant toute tentative de battre le portail en brêche, même avec le plus monstrueux bélier jamais construit.

La chaîne traverse le plafond de la pièce, par une ouverture étroite, et aboutit à la salle du mécanisme de défense de Pax Tharkas (cf. zone 61). En dépit du fait que la chaîne obture complêtement le conduit, un individu de petite taille (un kender ou un enfant humain) est en mesure de l'escalader et d'émerger dans la salle du mécanisme de défense. Une telle ascension nécessiterait des talents de voleur et de réussir un tirage d'"escalade d'une paroi verticale".

36. La crypte du trésor de Pax Tharkas

> Une fois déterminé l'emplacement de la porte secrète, la découverte du mécanisme d'ouverture caché n'est plus qu'une simple formalité. Il se déclenche avec un léger déclic : une section du mur de pierre pivote silencieusement vers l'intérieur.
>
> La salle au-delà, relativement grande, est presque complêtement remplie d'objets jaunes et oblongs, en forme de briques, qui brillent sous une couche de poussière.

Empilés les uns sur les autres, par blocs de 25, 25.000 lingots d'or sont alignés le long des murs de la pièce. La masse de chacun contient l'équivalent de 1000 po. L'or avait une valeur considérable aux yeux des nains de Pax Tharkas à l'époque du Temps des Rêves, mais il n'est que de peu d'utilité aux aventuriers actuels.

37. La porte vers Pax Tharkas

Ne lisez pas ce passage tant que les héros n'ont pas découvert la porte secrète.

> Le mur qui paraît bloquer le couloir est en fait une porte secrète, déclenchée semble-t-il par un petit mécanisme près du sol. Tout est silencieux de l'autre côté de la porte.

Vos aventuriers ont finalement atteint les remparts de Pax Tharkas. S'ils décident de continuer leur progression, utilisez la carte de Pax Tharkas.

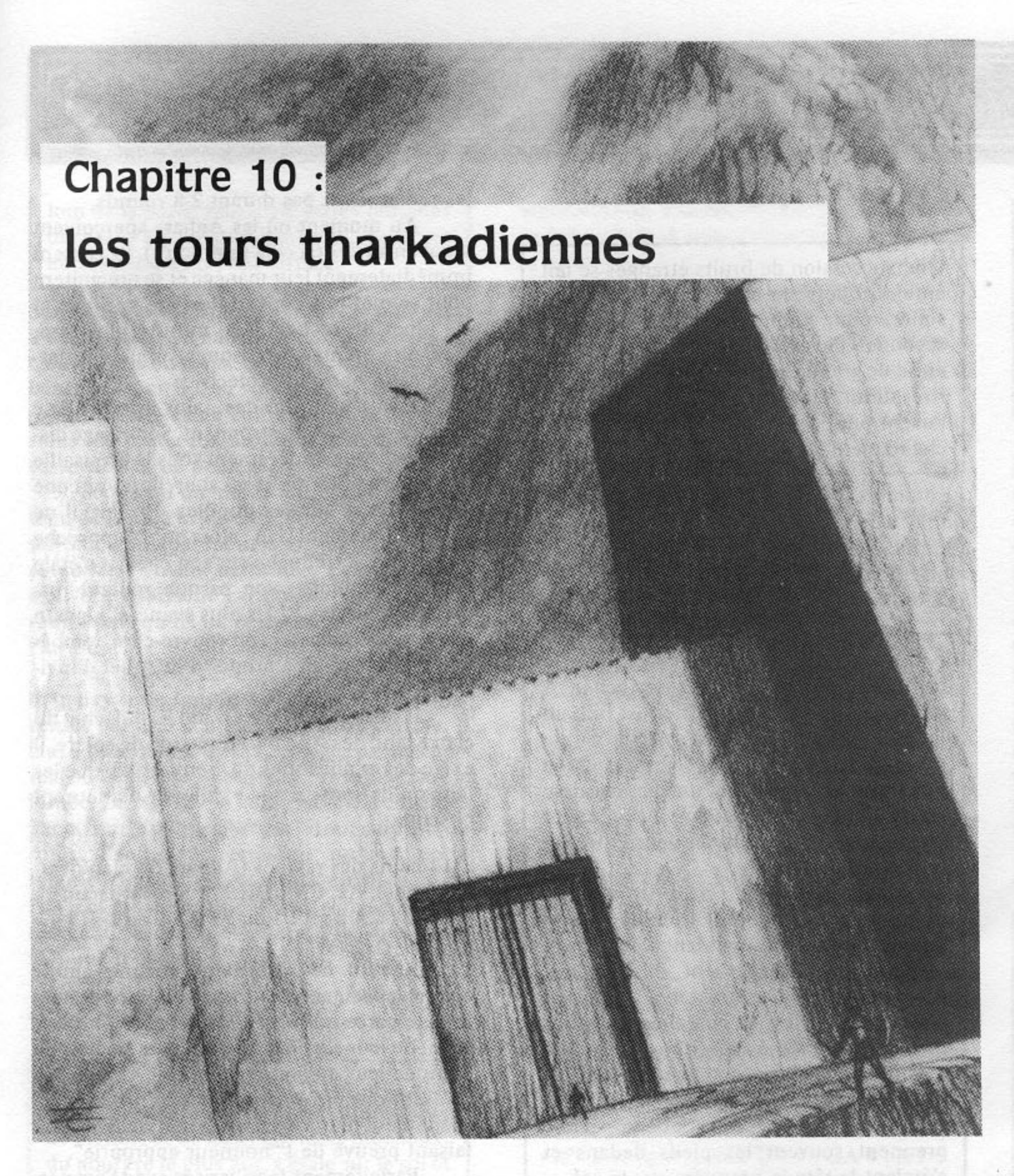
Les héros pénètrent dans la puissante forteresse et découvrent les habitants des steppes qui y sont retenus prisonniers. Avec de la chance et une bonne organisation stratégique, une tentative de sauvetage peut être couronnée de succès.

La carte en coupe de Pax Tharkas doit servir à la série de rencontres ci-dessous. Notez que le plan ne dévoile pas l'intégralité de la citadelle, mais uniquement les lieux que les aventuriers sont à même de visiter. Cela comprend le rez-de-chaussée de chacune des deux tours, ainsi que le niveau souterrain et le premier étage de la tour est. La muraille qui relie les deux tours, ainsi que le réceptacle pour les nombreuses tonnes de roches qui peuvent servir à bloquer le portail, y figure aussi.

Dans la zone 63, juste à l'intérieur des portes aussi bien de la tour est que de la tour ouest, se trouvent deux cordes reliées à un système d'alarme. Si un membre de l'armée du seigneur-dragon aperçoit les héros et parvient à tirer l'une d'elles, la citadelle sera "alertée". Dans cette éventualité, multipliez par deux aussi bien la fréquence des tirages de rencontres aléatoires que le nombre de créatures rencontrées dans l'enceinte de la forteresse. Toute surprise sera dès lors impossible.

Au moment où le groupe pénètre dans la place-forte, Gilthanas doit mentionner qu'il existe un mécanisme à l'intérieur des remparts qui permet de bloquer le portail. Il peut servir à verrouiller les portes pendant une longue période et - dans la mesure où le groupe parvient à l'activer - aussi s'avérer utile pour retarder la poursuite de l'armée-dragon qui vient juste de se mettre en route vers le nord.

Chapitre 10 : les tours tharkadiennes



38. Le cellier

> A partir de la porte secrète, trois tunnels serpentent au milieu d'un labyrinthe de roches fracassées et de madriers brisés. Les tunnels ont été littéralement creusés dans une salle qui avait autrefois totalement disparu sous une masse de décombres. Une fine couche de poussière, intacte, recouvre le sol.

Les galeries conduisent toutes à un vaste cellier, avec une paroi grossièrement taillées dans la roche à l'est, mais une muraille lisse et bâtie avec soin à l'ouest. Une grande porte de bois se trouve pratiquement au milieu du mur ouest.

Lorsque les héros arrivent dans la salle, sur leur gauche s'élève une pile de caisses en bois, solidement clouées. Elles contiennent des vêtements, des pots et des poêles, des rideaux, des manteaux épais, des bottes et des couvertures. Un personnage qui réussit un tirage de sagesse peut identifier ces objets comme provenant des villages de Solacium et de Portal.

Dans la grande pièce se trouve également un puits profond, capable de procurer de l'eau fraîche en temps de siège ou bien au cas où les torrents qui dévalent le flanc de la montagne à l'extérieur de la citadelle viendraient à se tarir.

39. La salle de garde inférieure

Le fait d'écouter à la porte de cette salle révèle des glapissements grinçants d'hommes-dragons se mêlant à une voix féminine. A l'entendre, la femme paraît hors d'elle. La porte est solide, mais elle n'est ni verrouillée, ni bloquée.

Si les héros ouent lentement la porte, en faisant très attention, ils sont alors en mesure de contempler la scène ci-dessous durant quelques instants. Bien entendu, s'ils défoncent la porte, les draconiens se déploient pour attaquer immédiatement.

> Un homme-dragon d'apparence sauvage tire une jeune femme par le bras. Il la projette vers une porte de l'autre côté e la pièce, grondant : "Monseigneur Verminaard requiert ta présence ! Qui es-tu donc pour refuser sa noble demande ?" Avec un air menaçant, le monstre avance vers la jeune femme tandis que trois draconiens regardent le spectacle, les traits déformés par d'horribles sourires reptiliens.
>
> La captive rejette sa chevelure derrière son épaule, dévoilant son visage. Il s'agit de Laurana, la princesse des elfes !

A moins d'en être empêché par les héros, le draconien emmène la jeune femme hors de la salle. Si un combat éclate pendant qu'elle s'y trouve encore, elle se précipite vers le sud et se tapit dans un coin en attendant que la bataille soit terminée.

8 draconiens kapaks. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv : 15 chacun ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 (épée courte) ; D, 1-6 + poison éventuel ; se liquéfient en flaques d'acide en mourant TCAO : 16

En cas d'attaque soudaine, les kapaks n'ont pas le temps d'empoisonner leurs lames. S'ils y en a plus d'un de tué, les survivants tentent de s'échapper par la porte ouest et d'alerter la citadelle.

Bien que Laurana soit considérablement déboussolée par les récents événements, elle fait preuve de cran et de courage : elle recouvre rapidement tous ses esprits. Elle a été enfermée dans la salle 42, mais sait que les pièces 41 et 40 abritent quelques unes des femmes des contrées du nord. Les clefs de toutes ces salles sont accrochées à la ceinture de l'un des gardes draconiens.

Si les PJ ne rentrent pas dans la pièce avant que Laurana l'ait quittée contrainte et forcée, on l'emmène devant Verminaard. Si elle n'est pas sauvée par les héros, elle périt d'une "mort obscure" et réapparaîtra dans un module ultérieur.

40. La première geôle des femmes

Cette cellule contient 34 femmes arrachées aux cités de Solacium, Portal et Havre. Des paillasses rudimentaires sont alignées le long des murs et plusieurs sièges bas sont disséminés dans la salle. Il n'y a pas d'autre mobilier.

Maritta la couturière est une des captives de cette cellule. D'une manière générale, les autres femmes la considèrent comme leur chef et porte-parole. C'est elle qui, chaque soir, conduit un groupe de 10 femmes jusqu'à la chambre au rez-de-chaussée (pièce 57) pour s'occuper des enfants et leur donner à manger. Les rejetons sont emprisonnés là-haut sous le regard vigilant du dragon rouge Pilier-de-feu.

Dans cette salle se trouve également Elistan, mal en point, blessé à la suite d'une chute dans la mine. Par respect pour de sa position influente, les seigneurs-dragons condescendent à ce que les femmes veillent sur lui alors qu'ils laissent la plupart des prisonniers périr sans la moindre assistance. Malgré cela, Elistan est à deux doigts de la mort et a besoin de soins magiques.

Si les PJ soignent Elistan, il rejette son agnosticisme et embrasse la foi des vrais dieux. Il renonce à ses croyances passées et commence à vénérer Paladine. Le médaillon de Lunedor se dupliquera magiquement, et celui d'Elistan présentera le symbole de Paladine.



Chapitre 10



41. La seconde geôle des femmes

Cette pièce sert de cellule à encore nombre de mères des terres du nord. Soixante femmes, âgées de 18 à 40 ans, y sont enfermées dans quasiment les mêmes conditions que les autres captives dans la cellule précédente.

42. Les adolescentes

Cette salle abrite 45 jeunes filles, entre 12 et 20 ans, qui n'ont pas encore été mariées ni eu d'enfants. Tout comme dans les deux dernières geôles, les conditions de détention sont sordides et crasseuses.

Les femmes de toutes ces cellules font preuve d'une joie maîtrisée à l'idée d'être libérées. Cette réaction, toutefois, se trouve singulièrement amoindrie par le fait de savoir que, au-dessus de leurs têtes, le dragon rouge surveille toujours les enfants.

Les captives expliquent la situation aux héros, y compris le cérémonial pour s'occuper des enfants chaque soir. Elles savent également que de nombreuses autres femmes sont prisonnières au niveau le plus bas de la tour à l'ouest. Les hommes sont contraints de travailler dans les mines, et ils sont enfermés dans une grotte sans confort au sud de la place-forte pendant les brèves périodes où ils ne se tuent pas à la tâche.

Chaque nuit, les femmes envoient aussi une délégation de 12 d'entre elles jusque dans les mines pour nourrir les hommes. Elles sont couvertes de robes et de châles épais pour se protéger de la froidure de l'automne, et les gardes ne leur portent que peu d'attention, que ce soit pour l'une ou l'autre mission de ravitaillement. Ainsi, n'importe quel personnage dissimulé comme ces femmes dans d'amples vêtements serait en mesure de se déplacer en relative sécurité à l'intérieur de la citadelle, tant que ses mouvements correspondent plus ou moins à l'un de deux groupes.

Si les aventuriers n'y songent pas, Maritta suggère que des hommes en armes, déguisés avec des robes de femme, pourraient accéder à la salle dans laquelle les enfants sont enfermés et les libérer.

Si les PJ décident d'accomplir une tentative de sauvetage dans ce sens, Maritta leur offre l'avis suivant à propos de Pilier-de-feu :

> "Vous devez essayer de passer devant le dragon sans faire de bruit, car cette bête dort très profondément. En des circonstances normales, je ne crois pas qu'elle ferait du mal aux enfants - en fait, elle paraît les aimer énormément - mais ne l'attaquez pas, même si elle devait se réveiller. Elle est à moitié folle et il est impossible de prévoir ce qu'elle pourrait faire si elle était brutalement arrachée à sa torpeur".

43. La salle des Aghars

> Une succession de bruits étranges se fait entendre derrière cette porte : un fracas sonore pour commencer, suivi, quelques secondes plus tard, par un bruit mat et enfin de grands éclats de rire rauques. Les rires diminuent lentement d'intensité, se taisent puis, au bout d'une minute, l'enchaînement se répète.

Les femmes n'ont pas la moindre idée de ce qu'il y a dans cette pièce. La porte, qui paraît tout à fait ordinaire, ne semble pas fermée à clef. En fait, elle n'est même pas enclenchée et s'ouvre pour dévoiler la scène suivante :

> Au centre de la pièce, une longue poutre est juchée en équilibre sur un rocher. A chaque extrémité du madrier est fixé un large récipient en forme d'assiette. Sur le sol, près de ces récipients, se trouvent une pile de grosses pierres et une haute caisse en bois. D'énormes matelas de paille sont étalés sur le sol au-delà des deux extrémités de la poutre.
>
> Une douzaine de créatures râblées, de petite taille, courent frénétiquement autour du madrier, poussant force cris et se lançant mutuellement des injures. Elles portent des casques en er blanc trop grands pour elles, et quelques unes ont une épée glissée à la ceinture. Dans la mesure où ces armes sont plus longues que leurs jambes de plusieurs centimètres, les créatures qui en sont équipées se prennent souvent les pieds dedans et s'étalent la tête la première sur le sol.
>
> Une logique ne tarde pas à apparaître au sein de toute cette agitation forcenée. Une de ces créatures (que l'on peut dès lors identifier comme étant des Aghars, des nains des ravines) grimpe dans l'assiette à une extrémité de la poutre, l'amenant à terre comme une bascule démesurée. A l'autre bout du madrier, trois autres Aghars se juchent sur la boîte sur laquelle leurs congénères ont déjà hissé trois grosses pierres. Les nains sur la caisse laissent tomber en même temps les trois rochers dans le réceptacle en contrebas, amenant brutalement cette extrémité à percuter le sol et catapultant l'Aghar qui se trouve projeté à l'autre extrémité dans les airs, par dessus les têtes des trois nains juchés sur la boîte et sur les paillasses rembourrées.
>
> Après chaque cabriole, les Aghars se tordent littéralement de rire et cavalent comme des fous pendant un certain temps avant que tout soit prêt à recommencer.

Ces Aghars, domestiques des draconiens, se divertissent pendant les moments où ils ne sont pas au service de leurs maîtres. Si les PJ n'annoncent pas leur présence, les nains ne les remarquent pas durant 2-8 rounds.

Au moment où les Aghars aperçoivent les aventuriers (si cela se produit), ils cessent immédiatement leur manège et se précipitent pour se mettre à couvert derrière la caisse et les blocs de rocher. Une minute plus tard, plusieurs pointes de casques surgissent derrière cette barrière protectrice.

Finalement, un des nains armés d'une épée s'avance en plastronnant. Son visage disparaît presque entièrement sous la brousaille d'une barbe fournie et ses sourcils jettent une ombre dense sur ses pupilles. En fait, il ne voit pratiquement rien ; alors qu'il s'approche du groupe, il trébuche sur son épée et s'étale de tout son long, son casque roulant jusqu'aux pieds des PJ les plus avancés. Le nain se rue pour ramasser son couvre-chef, tempêtant et maugréant à propos d'intrus et d'invités indésirés.

Il s'agit de Drooth Grand Klahd, chef du clan Klahd des Aghars. Sur un ton de colère, il exige des explications du groupe, bien que les faits qu'ils sont sensés expliquer demeurent obscurs.

12 nains des ravines (Aghars du clan des Klahds). AL CN ; DE 12" ; pv 7 chacun ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4

TCAO:16

Ces Aghars ne ressentent aucune amitié envers les seigneurks-dragons et ils ne restent ici que parce que Pax Tharkas est l'emplacement de leur clan depuis plusieurs siècles. En dépit de leur méfiance et leur air revêche, ils ne trahiront pas le groupe et offriront éventuellement leur aide si on la leur demande en faisant preuve de l'"honneur approprié".

Parfaitement familiarisés avec l'agencement de la forteresse, les Aghars comprennent même comment fonctionne le mécanisme de libération des blocs de rocher pour sceller le portail. Il est toutefois possible d'acheter leurs services : corde, armes, armure, nourriture, vêtements et d'autres choses susceptibles de servir de "jouets" peuvent tous être utilisés comme moyen d'échange. Notez que les Aghars sont foncièrement des couards et ne se lancent pas volontairement dans des entreprises hasardeuses.

Les Aghars sont conscients que Sestun est retenu prisonnier dans la salle 50, pour avoir commis un crime en favorisant la fuite la groupe de captifs de Maître Toede. Si les héros apportent leur aide à cette libération, les Aghars se montreront nettement plus enclins à prendre des risques pour le groupe.

44. L'entrepôt

La porte de cette pièce est fermée à clef.

> Des nombreuses rangées de caisses, de boîtes et de tonneaux sont alignées le long des murs de cette grande salle. Non



Chapitre 10



loin de la porte, plusieurs boîtes remplies de clous en fer sont ouvertes. Tous les autres récipients sont fermés.

Sont stockés ici 72 jarres d'huile, 20 tonneaux d'eau fraîche, 12 barrils de sel, 20 caisses de clous, 140 boisseaux de grain, 43 caisses de laine tissée en 1,2 m sur 2,4 m (430 pans au total), 12 caisses de cuir aux mêmes dimensions (60 morceaux au total) et 30 boîtes de casseroles et de poêlons.

Si quelqu'un met le feu à l'huile, le contenu de la salle brûle en 2 tours. A l'extérieur, un tour après le début d'un tel incendie, le couloir est envahi de fumée. Les PJ qui s'y trouvent subissent 1-6 points de dégâts par round tant qu'ils ne peuvent pas respirer de l'air pur.

La fumée continue de s'étendre au même rythme, emplissant une des salles adjacentes par tour si aucune porte ne l'arrête. Il faut 2 tours aux secteurs protégés par des portes se trouver totalement envahis par la fumée. Les salles qui jouxtent celles envahies par la fumée se remplissent le tour suivant (ou celui d'après, à condition qu'une porte retarde considérablement la circulation de l'air), et ainsi de suite durant vingt tours, au moment où le feu s'éteint de lui-même par manque d'oxigène.

45. Le couloir au niveau du sol

Ce corridor est meublé avec un goût manifeste, afin de créer une atmosphère de confort et de luxe. Un tapis moelleux, du pourpre le plus pur, s'étale sur le sol et plusieurs tapisseries dans les tons roue vif et or décorent les murs. Les multiples portes, en vois des vallées teint, sont toutes munies de rivets, de gonds et de poignées en or massif.

Toutefois, en y regardent de plus près, l'impression de rochesse et d'aisance commence à s'élimer. D'énormes taches sombres maculent le tapis en de nombreux endroits et le sol, au centre, est sali par une large trace boueuse. Quelques une des tentures, ont été dégradées : un vandale s'est servi d'un bâtonnet de charbon de bois pois pour barbouiller une barbe et des moustaches sur le visage d'une princesse elfe, et de longues entailles massacrent une scène d'elfes et de nains réunis en assemblée.

Ce couloir dessert la plupart des pièces du rez-de-chaussée de la tour et, pour cette raison, il est fréquemment emprunté. Doublez la fréquence habituelle des tirages de rencontres aléatoires tant que le groupe s'y trouve.

Deux gardes hobgobelins sont en faction à l'extérieur de la salle du trône (zone 51). Ils ne se lancent pas à l'attaque à vue, mais font preuve de la plus extrême méfiance envers tout personnage armé qui avancerait dans le corridor et lui demandent d'un ton autoritaire de s'identifier. En cas d'alerte, ils se précipitent chercher leurs camarades dans la pièce 49.

2 hobgobelins. AL LM ; DE 9 " ; pv 6 chacun ; DV 1+1 ; CA 5 ; AT 1 (épée longue) ; D 1-8

TCAO: 18

46. La salle de réception

A l'instar du corridor de l'autre côté de la porte, cette salle exude un sentiment d'opulence passée qui est depuis tombée en décrépitude. Le tapis est tailladé et taché ; de nombreux meubles splendides sont renversés sur le sol encrassé. Quelques jolies chaises ont été fracassées, apparemment pour que leurs pieds puissent servir de bois de chauffage dans la mesure où, dégageant beaucoup de fumée, une flambée hésitante s'efforce de se consummer dans uné énorme cheminée.

De forts relents de bière embaument l'atmosphère et un gros tonneau repose au centre de pièce, abandonné sur le flanc. Un autre fût se trouve dans le coin opposé. 5 draconiens sont accroupis autour.

Ces draconiens ont bu. Si on les dérange, ils réagissent avec agressivité. Ils ont le temps d'empoisonner leurs lames pendant qu'ils traversent la salle pour se ruer à l'assaut.

5 draconiens kapaks. AL LM ; DE 6"[15"] /18" ; pv 16 chacun ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 (épée courte) ; D 1-6 + poison ; se liquéfient en flaques d'acide en mourant

TCAO: 16

Une fois que trois hommes-dragons auront été tués, les deux survivants se rendent compte que les PJ sont des adversaires plus coriaces qu'ils ne l'avaient cru, puis filent vers la porte à l'opposé de celle qu'a emprunté le groupe. A peine arrivent-ils dans le corridor qu'ils donnent l'alarme, alertant ainsi toute la citadelle.

47. La salle à manger

Pour des raisons inconnue, cette pièce élégante a échappé au vent de destruction qui s'est emparé de la forteresse. Une table en bois des vallées bien poli, méticuleusement astiquée, occupe le centre de la salle, entourée par une douzaine de chaises de la plus belle ébénisterie. Un tapis intact, du même pourpre vif que celui qui se trouve dans le couloir, couvre le sol.

Illuminés par des douzaines de bougies, trois candélabres dorés pendent du plafond. Fichées dans de nombreuses appliques fixées au mur, d'autres chandelles baignent la pièce d'un halo de lumière vive et conviviale.

La table est mise pour quatre personnes, avec de délicates assiettes en porcelaine et des couverts en argent. Un grand pichet de platine trône au centre de la table, constellé de petites gouttelettes de condensation. Quatre gobelets identiques de platine sont placés à côté de la carafe.

Le pichet contient de l'eau glacée. Si un joueur s'interroge au sujet de la longueur des chandelles, dites-lui qu'aucune goutte de cire n'a encore coulé, ce qui implique qu'elles apparemment été allumes que depuis très peu de temps.

Si le groupe reste dans cette pièce durant 2 rounds, les nains des ravines qui se trouvaient dans la cuisine y font irruption, portant les mets fumants sur des plateaux. Si la rencontre se produit dans la salle à manger, faites-la se dérouler comme indiqué dans le cas de la cuisine. Gardez en mémoire qu'il st possible de rencontrer ces Aghars dans l'un ou l'autre de ces endroits, mais pas dans les deux !

48. La cuisine

Un long comptoir est occupé par une grande variété de produits et des volutes de fumée et de vapeur s'échappent de la gueule de quelques fours. Affairés, quatre Aghars courent dans la pièce en tous sens, armés de casseroles, de poêlons et, pour l'un d'eux, d'un énorme couperet. Le sol est inondé par un liquide mystérieux - peut-être du jus de viande - sur plusieurs centimètres d'épaisseur et les nains des collines sont maculés de toutes sortes de nourriture.

Au moment où la porte s'ouvre, l'attention de deux des Aghars se reporte sur cette arrivée inopinée. Les deux marmitons se rentrent dedans et tombent à la renverse, au milieu d'une gerbe d'éclaboussures et d'un concert de jurons sonores. Un troisième nain des ravines survient en gromellant rageusement : "Il va falloir encore beaucoup heures à nous pour préparer le diner si nous pouvons pas bénéficier de tranquilité pour cuisiner ! Maintenant fichez le camp pour voir si je suis pas ailleurs !" Il fait un pas en avant, brandissant une lourde poêle à frire avec un air menaçant.

4 nains des ravines (Aghars du clan des Klahds). AL CN ; DE 12" ; pv 7 chacun ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4

TCAO: 16

Ces Aghars sont les maîtres-queux officiels de Verminaard, actuel chatelain en titre de Pax Tharkas. Tant qu'ils ont peur du seigneur-dragon, ils sont grossiers et désagréables avec toute autre personne.

Si les héros les attaquent, les nains des ravines font volte-face et s'enfuient.



Chapitre 10



Si les héros annoncent qu'ils sont eux-mêmes des ennemis du seigneur-dragon, les nains des ravines se montrent plus amicaux, bien qu'il demeurent toujours extrèmement méfiants. Ils expliquent qu'ils sont en train de préparer le diner de Verminaard, et que ce dernier projette de revevoir à sa table une des femmes d'en bas comme invitée. Le souper se compose de pain frais, d'un succulent cuissot de chevreuil, de patates et de pommes. En réalité, ces Aghars ne sont pas mauvais cuisiniers, suite à quoi le repas sera délicieux.

Les Aghars font preuve d'une coopération réduite au strict minimum si les aventuriers leur demandent de leur prêter assistance, à quelque niveau que ce soit. Les nains des ravines n'entreprendont sous aucun prétexte quelque chose (empoisonner le diner par exemple) qui pourrait leur coûter leurs têtes. Toutefois, ils se hasarderont éventuellement à les aider secrètement à condition qu'il y ait peu de chance qu'ils puissent être pris sur le fait.

Ces nains savent que Sestun est retenu prisonnier dans la salle 50. Si les héros lui portent secours, l'attitude des Aghars sera plus tolérante à leur égard.

49. La salle des gardes

Si les héros écoutent à cette porte, ils entendent l'éclat de rires bruyants et de disputes véhémentes derrière. Ce ne sont pas des voix de draconiens.

> De nombreux sièges et bancs en bois, grossièrement assemblés, sont disséminés dans cette pièce. Quelques dizaines de gardes d'une laideur repoussante y sont soit assis, soit en train de déambuler d'un endroit à un autre. Leurs visages ricanants, dotés d'une complexion jaunâtre marbrée de plaques rouges, arborent des crocs hideux. Ils sont tous armés d'épées et de dagues.

Cette salle fait office de quartiers pour les gardes hobgobelins. Ils s'adonnaient à divers jeux de hasard, mangeaient ou bien s'entraînaient avec leurs armes. Ils se précipitent pour attaquer n'importe quel intrus.

28 hobgobelins. AL LM ; DE 9" ; pv 5 chacun ; DV 1+1 ; CA 5 ; AT 1 (épée longue) ; D 1-8 KAO: 18

Si les aventuriers rentrent dans la pièce et combattent en refermant la porte, la citadelle ne sera pas mise en état d'alerte. Sinon, l'alarme sera certainemnt donnée. Les hobgobelins luttent jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Une clef est accrochée à un clou au mur, qui ouvre la porte de la cellule adjacente (zone 50). Eparpillées dans la salle, tant sur les tables et le sol que dans les poches et les bourses des hobgobelins, se trouent 54 pac, 187 pa et 327 pb.

50. La cellule de prison

> La porte, lourde et barrée, possède un minuscule passe-plat près du sol. Une énorme serrure protège à la fois la clenche du battant que le guichet.

Si les héros crochettent la serrure ou utilisent la clef découverte dans la pièce 49, lisez ce qui suit. Vous remarquerez qu'il est impossible d'enfoncer la porte.

> Cette grande pièce n'abrite qu'un seul occupant : un nain des ravines sale, pas rasé et sentant très mauvais. Allongé sur une paillasse posée à même le sol de pierre, il relève la tête, une lueur de colère dans le regard, puis semble surpris par l'apparence de ses visiteurs.

Il s'agit de Sestun, le nain des ravines qui a libéré les héros de leur cage dans la caravane d'esclaves. Bien qu'il soit esquivé du convoi, il a été capturé par un groupe de draconiens alors qu'il s'enfuyait vers le sud. Il est maintenant retenu prisonnier pendant que Verminnard s'évertue à imaginer un châtiment d'une cruauté adéquate.

Comme ses actions dans la caravane l'ont révélé, Sestun est un Aghar doté d'un fort tempérament et d'un courage exemplaire. Il méprise des seigneurs-dragons et déteste leurs serviteurs, qu'ils soient draconiens ou hobgobelins.

Sestun est désireux de participer à tout ce qui est susceptible de courroucer Verminaard : il est conscient qu'il n'a plus aucun avenir au service du seigneur-dragon. Si on lui offre une chance de s'évader, il en profite, provoquant le plus de dommages possibles lors de sa fuite. Au moment où les esclaves s'échapperont en direction du sud, Sestun suivra le mouvement sans se faire remarquer.

Si un ou plusieurs membres du groupe sont capturés dans Pax Tharkas, ils sont désarmés et enfermés dans cette pièce. Leurs possessions sont emmenées auprès de Verminaard et placées derrière son trône. 2-12 heures plus tard, le seigneur-dragon fait mander les captifs pour leur demander de trahir leurs compagnons et d'expliquer la raison de leur présence dans l'enceinte de Pax Tharkas. La conséquence d'un refus est d'être jeté en pâture à Braise, le dragon rouge.

51. La salle du trône de Verminaard

La double porte massive qui mène à cette salle n'est pas fermée et s'ouvre silencieusement avec une simple poussée. Si les héros se contentent d'entrouvrir les deux battants, ils leur est possible de rester dissimulés et d'entendre la discussion décrite ci-dessous.

Les PJ peuvent également observer la scène du haut du balcon (zone 60) ou bien par une lézarde dans le mur de la salle de la Chaîne (pièce 61). Il va de soi que si les membres du groupe visitent plusieurs de ces endroits, ils n'assistent à cet échange que la première fois où ils jettent un coup d'œil dans la salle du trône.

> Cette immense salle, aux dimensions impressionnantes, servait manifestement de salle du trône pour les elfes et les nains qui bâtirent cette majestueuse citadelle. De hautes colonnes supportent le plafond et un énorme trône occupe une position centrale.
>
> De longs miroirs argentés couvrent les murs, donnant l'impression que la pièce est encore plus grande qu'en réalité. Au milieu de la paroi ouest, deux larges battants de porte - mesurant facilement plus de 3,5 mètres de haut sur 6 de large - permettent de sortir de la salle du trône.
>
> Une silhouette installée sur le trône porte le masque abominable des seigneurs-dragons. Sa voix rauque, aux accents âpres, s'élève derrière le heaume hideux, s'adressant à l'individu courbé à ses pieds :
>
> "Toede, misérable prédateur, tu as le don de faire échouer les plans les plus simples ! Comme si l'enlèvement de cette jeune elfe ne suffisait pas... maintenant, par la faute de ta sinistre bêtise, de ton incompétense,ette prêtresse est toujours en vie, détentrice d'une puissance contraire à la mienne et de retour au sein de l'humanité ! Trouve-les et tue-les tous... apporte-moi leurs têtes avant la fin du jour !
>
> "Si le traître que j'ai introduit parmi eux n'effectue pas son travail, sa tâche repose désormais sur tes épaules. Ouvre grand tes oreilles, Toede : ce sera ta tête ou les leurs qui décoreront ma salle du trône ce soir !"
>
> L'individu qui se trouve devant le seigneur-dragon se recroqueville encore plus que précédemment, et commence à parler d'un ton implorant, pathétique. "Votre Seigneurie tant vénérée, je vous présente mes excuses désespérément insuffisantes. Si j'avais su que ceux que vous recherchiez se trouvaient en captivité dans mon convoi, je vous aurai personnellement apporté leurs têtes tout comme je vous ai apporté la jeune Laurana. Sans la trahison de l'un de ces répugnants Aghars, ils seraient même prosternés à genoux devant votre auguste présence, prisonniers de votre bon vouloir...
>
> — Assez ! rugit de seigneur-dragon. Je t'ai averti. Maintenant, *va* !" Il baisse le ton, la voix lourde de menace. "Et Toede, ne me déçois pas une seconde fois..."

Toede pivote sur ses talons et fonce droit vers la double porte, pendant que deux sentinelles



Chapitre 10



draconiennes ouvrent les deux battants pour lui permettre de s'esquiver sans traîner. Toute personne se trouant derrière la porte est bien entendu découverte à cet instant.

Tandis que Toede se rue vers la sortie, Verminaard se carre dans son trône et balaye lentement la salle des yeux. Si les aventuriers l'observent soit de derrière la porte, soit du haut du balcon ou de la salle de la Chaîne, il les aperçoit dans un des miroirs. Il hurle : "Braise !" Le dragon rouge se précipite sur le champ à travers la double porte du mur ouest. "Détruis-les !" est l'ordre que donne ensuite Verminaard.

Outre ce dernier (clerc du 8ème niveau), il y a 6 gardes, des draconiens kapaks, dans la salle du trône. Les sentinelles participent au combat uniquement si, pour une raison ou une autre, le dragon rouge semble avoir des difficultés à se débarrasser des intrus. Verminaard reste hors de portée et contemple l'affrontement ; si Braise perd la moitié de ses points de vie, il prend la fuite par la double porte et s'élève dans la cheminée, mais pas avant de s'être arrêté un instant et d'avoir laissé Verminaard se jucher sur son dos.

6 draconiens kapaks. AL LM ; DE 6"[15"] /18" ; PV 20 chacun ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 (épée courte) ; D 1-6 + poison ; se liquéfient en flaques d'acide en mourant

TCAO : 16

Braise (Pyros), un dragon rouge énorme et ancien. AL CM ; DE 9"/24" ; pv 88 ; DV 11 ; CA -1 ; AT 3 ; D 1-8/1-8/3-30 ; souffle le feu. Sorts : TCAO : 10

1er niveau : *détection de la magie, sommeil*

2ème niveau : *image miroir, toile d'araignée*

3ème niveau : *ralentissement, rapidité*

4ème niveau : *autométamorphose, mur de flammes*

Informations PNJ

Verminaard, Seigneur-Dragon de l'Aile Rouge. C8 ; AL LM ; F14 ; I 12 ; S 16 ; D10 ; C15 ; Ch 18 ; DE 12" ; pv 50 ; CA 1. Sorts :

1er niveau : *détection du bien, épouvante, épouvante, malédiction, soins mineurs (X2)*

2ème niveau : *augure, cantique, charme-serpents, marteau spirituel, paralysie*

3ème niveau : *contamination, nécro-animation, prière*

4ème niveau : *blessures majeures, soins majeurs*

Porte une *armure de plates +3*. Armé de *Noctifier*, une *masse d'armes +3* (cf. Appendice 2).

Les traits de Verminaard sont dissimulés derrière l'horrible masque des seigneurs-dragons : un heaume d'aspect cruel, qui fait quasiment penser au faciès d'un automate, muni d'une paire de redoutables cornes recourbées au front. Il est vêtu d'une armure de plates d'un bleu étincelant et d'une ample cape de même couleur. D'une stature impressionnante, mesurant plus d'un mètres quatre-vingts, Verminaard offre une image imposante du mal.

Verminaard est voué corps et âme à l'impitoyable destruction du bien sous toutes ses formes. Nul soupçon de remords ne trouble son esprit au cours de sa quête de puissance. Il tient sous son contrôle tout le territoire qui s'étend des royaumes des Questeurs jusqu'à Pax Tharkas au sud, et s'affaire avec frénésie à étendre sa domination.

52. Les appartements de Verminaard

Verminaard s'est approprié ces trois pièces communicantes pour y établir ses quartiers d'habitation. Les portes, en bois des vallées ciré, sont toutes solidement verrouillées. Verminaard lui-même est le seul à en posséder les clefs.

52a. L'antichambre

Cette pièce a conservé sa splendeur d'antan : au sol, le tapis moelleux est intact ; chaises et banquettes sont toutes luxueusement capitonnées. Au centre de la salle, le pur cristal d'un flacon, rempli d'un liquide doré, et de deux gobelets posés sur une petite table, jette des éclairs chatoyants.

L'immense tapisserie qui recouvre le mur opposé est la seule indication que la forteresse a récemment changé de mains : elle représente un énorme dragon rouge, les machoires grandes ouvertes, crachant des flammes sur un modeste village. Plusieurs gros chandeliers fournissent un éclairage constant dans cette pièce.

52b. La salle à manger privée

La moitié de la pièce est occupée par une table en bois sombre lustré. Un buffet avec des portes vitrées permet d'admirer une collection de porcelaine et d'argenterie d'une valeur incalculable. L'éclairage provient de deux candélabres d'or, supportant chacun un nombre considérable de chandelles allumées.

Deux tapisseries ont été ajoutées sur les murs situés à l'est et au sud de cette salle. La première représente un massif dragon rouge se posant au milieu d'une troupe de cavaliers en armes et provoquant un carnage sanglant. La seconde dépeint un paysage de montagnes noires, saturé de brouillard à couper au couteau et d'ombres denses, où se dresse la silhouette indistincte d'une citadelle dans le lointain.

Un petit tiroir fermé à clef, dans le bas du vaisselier, est piégé avec une aiguille empoisonnée (réussite à un jet de protection contre le poison ou la mort). A l'intérieur du tiroir sont rangées quatre fioles, contenant 2 *potions de supra-guérison*, 1 *potion de forme gaseuse* et 1 *potion d'invisibilité*.

52c. La chambre à coucher de Verminaard

Cette pièce ressemble à compromis entre un bureau et une chambre. Un énorme lit à baldaquin, orné d'une courtepointe et de tentures opulentes, emplit pratiquement tout le mur au sud. Une grande armoire en bois est installée à côté. Sur le sol ont été étalées les fourrures d'un grand nombre des grands carnivores qui rôdent d'un pôle à l'autre de la surface de Krynn : ours bruns, jaguars, panthères, loups et un tigre.

L'autre extrémité de la chambre est occupée par un grand bureau, un fauteuil ordinaire en bois, une petite table et un bassin. Trois tapisseries, décrivant des scènes de destruction causée par des dragons, ajoutent une touche peu engageante à l'ensemble. Plantées dans des appliques murales, plusieurs torches fumantes se consumment. Il y a quelques chandelles et une lampe sur le bureau, mais elles sont éteintes.

Sur le bureau sont étalées de nombreuses cartes de cette partie d'Ansalon, indiquant la multiplication graduelle des contrées sous la domination des seigneurs-dragons. Tout en haut de la pile se trouve une carte de Qualinesti, montrant cette paisible région percée par trois terribles dagues : deux venant du nord-est et du nord-ouest, et l'autre provenant directement de Pax Tharkas, ainsi que les elfes l'avaient indiqué.

Une autre feuille de papier représente le schéma des défenses permanentes de Pax Tharkas, expliquant comment fontionne le mécanisme de chaîne et de roc afin de bloquer le gigantesque portail.

Le bureau comporte un tiroir, solidement verrouillé et protégé par une dose de gaz *soporifique*. Si la serrure est crochetée sans que le piège ait été neutralisé, tous ceux présents dans cette salle s'endorment durant 2-12 tours, sans aucun jet de protection. Ce tiroir renferme deux rouleaux de velin, en fait deux parchemins cléricaux. Trois sorts sont inscrits sur chacun d'eux :

Premier parchemin : *détection des pièges, prière, soins majeurs*

Second parchemin : *augure, lumière, soins mineurs*

L'armoire contient plusieurs robes, une cape noire, une paire de bottes et une armure de plates en métal noir.



Chapitre 10



53. La salle de jeux des enfants

Cette porte est bloquée de l'extérieur par une lourde barre de bois.

> Il n'y a pas de meubles dans cette vaste salle dégagée. Abandonnés ça et là se trouvent des petits bouts de bois sculptés et assemblés en forme de chariots, ou encore des chiffons cousus ensemble pour obtenir des poupées, des balles et toutes sortes d'autres jouets. Dans le mur est, une grande ouverture voûtée donne sur les ténèbres. A côté de l'arche se trouve une porte en bois tout à ait normale. Une double porte dans l'angle sud-ouest donne apparemment sur l'extérieur, dans la mesure où les quatre fenêtres percées dans ce même mur laissent filtrer des filets d'air frais.

La double porte est condamnée par un madrier extrèmement lourd, nécessitant un total de 25 points de Force pour l'ôter. Sur le sol, à l'extérieur de cette porte, se trouve une poutre identique qui peut servir à la bloquer. La porte qui mène à la salle 54 n'est pas fermée à clef. Si la forteresse est en état d'alerte, il y aura 6 Kapaks ici. Utilisez la rencontre aléatoire 4.

54. La réserve

> De nombreuses étagères occupent les murs de cette petite pièce. Y sont soigneusement pliés et rangés des capes, des couvertures, des petites paires de bottes et des jouets semblables à ceux qui sont éparpillés sur le sol de la salle de jeux.

La taille des capes ne peut convenir qu'à des enfants.

55. La chambre de la nounou

> Le tunnel voûté débouche dans une autre salle, encore plus grande que la salle de jeux. Aucune fenêtre n'éclaire cet endroit, mais une respiration légère infique qu'une autre présence se trouve ici. La lueur d'une torche de tarde pas à éclairer une queue rouge monstrueuse, puis de gigantesques flancs écarlates qui se gonflent et se dégonflent avec une périodicité lente et régulière.
>
> L'énorme tête apparaît maintenant : les paupières closes, une langue fourchue dépassant de deux vilaines mâchoires et des naseaux qui se dilatent imperceptiblement en rythme avec les puissantes inspirations. Cette chambre est occupée par un dragon rouge ancien !

Informations PNJ

Pilier-de-feu (Mataflure). Dragon rouge ancien ; AL CM ; DE 9"/24" ; pv 88 ; DV 9 ; CA -1 ; AT 3 ; D 1-8/1-8/3-24

> L'aspect de cette bête est résolument aussi terrifiant que l'on est en droit de s'y attendre à propos d'une telle créature mais, passé le premier coup d'œil, un examen plus minutieux révèle que ce dragon femelle souffre de quelques unes des désastreuses conséquences de la vieillesse. La plupart de ses crocs sont émoussés ou brisés (ce qui explique les dégâts moindres de sa morsure), tandis qu'elle a un œil glauque et apparemment aveugle. De longues cicatrices sillonnent ses flancs usés par l'âge et elle paraît anormalement maigre, voire même décharnée.
>
> Pilier-de-feu ayant perdu sa nichée fraîchement éclose face à un ennemi inconnu plusieurs années auparavant, cette tragédie a laissé une marque indélébile sur son psychisme. Elle veille jalousement sur les enfants qui lui ont été confiés et ne parviendrait à leur faire du mal pour rien au monde. Elle ne fait preuve d'aucune pitié avec ceux qui, selon son point de vue, menacent "ses" enfants. Les seuls visiteurs dont elle accepte la présence sont les 10 femmes qui, une fois par jour, viennent pour nourrir et soigner les enfants.

56. Conservation et préparation de la nourriture

> Sur la droite, plusieurs rayons regorgent de nourriture variée. A gauche, un grand four et un comptoir couvert de pots et de casseroles, courent le long du mur. La minuscule pièce est encombrée de nourriture et d'ustensiles de cuisine.

C'est ici que les femmes préparent à manger aux enfants. Des tonneaux de porc salé, de fayots, de sel, de farine, de saindoux, de viande séchée et de pommes de terre reposent sur les étagères.

57. La chambre des enfants

> Plusieurs centaines d'enfants, âgés de quelques mois à peine jusqu'à 12 ans, fourmillent dans cette grande salle. Leurs visages craintifs, interrogateurs, se tournent vers l'encadrement de la porte. Dans un élan protecteur, la plupart des filles et des garçons les plus grands se dressent devant les plus jeunes, comme pour leur épargner la vision de quelque chose d'atroce.
>
> Bien que la peur et les privations aient injustement frappé ces enfants, leur moral n'a pas été brisé. Des lueurs de courage et de fermeté brillent dans les regards des plus âgés, tandis que les autres lèvent les yeux avec respect et fierté vers les sœurs et leurs frères ainés. Personne ne pleure, pas même le plus petit bambin.

Il y a 180 enfants dans cette chambre. Si Maritta accompagne les héros, ils la reconnaîtront et réagiront immédiatement à sa présence. Sinon, une fille et un garçon d'âge mûr s'avancent pour s'adresser à voix basse aux PJ, désireux d'obtenir des renseignements sur eux. Les enfants ne consentiront jamais à partir tant qu'ils n'auront pas la certitude que leurs parents les accompagneront dans leur fuite vers la liberté.

Si les héros commencent à faire s'échapper les enfants, ils passent en file indienne, sans faire de bruit, devant Pilier-de-feu endormie. Le dragon rouge femelle s'agite dans son sommeil, mais elle ne se réveille que lorsqu'il ne reste plus qu'une vingtaine ou une trentaine d'enfants emprisonnés - sauf si, bien entendu, un PJ l'attaque ou la tire de sa torpeur.

Quand le dragon se réveille, lisez ce qui suit :

> L'imposant dragon rouge femelle redresse la tête, marmonnant d'une voix douce : "Maritta, tu emmènes tous mes enfants en même temps... Ne serait-ce pas plus simple de n'en prendre que quelques uns à la fois ?" Clignant de son unique œil valide, Pilier-de-feu regarde lentement autour d'elle et hume l'atmosphère de la salle. Tout à coup, elle rugit de rage et se relève d'un bond !
>
> "Tu n'as pas le droit de voler mes enfants!"

Pilier-de-feu va tenter d'attaquer les héros à grands coups de gueule et de pattes griffues. Elle n'utilisera jamais son souffle incendiaire tant qu'il y aura des enfants à proximité !

Si les aventuriers s'échappent hors de la salle avec les enfants, Pilier-de-feu est incapable de les suivre par la double porte. Elle ne sortira pas de la citadelle jusqu'au moment mentionné dans l'Epilogue : "La fuite de Pax Tharkas".

58. Le palier supérieur

> L'escalier aboutit dans une longue pièce étroite. Deux battants de porte plaqués d'une fine couche argent, emboutie d'un motif représentant un elfe et un nain tenant au milieu d'eux un luth, conduisent vers la gauche. Le luth étant un antique symbole de paix sur Krynn, la gravure fait remonter l'origine de cette porte à la lointaine époque de coopération entre les elfes et les nains, lorsque fut construite Pax Tharkas.

L'entrée secrète fonctionne en faisant pivoter une pierre incrustée dans la porte elle-même.

TCAO: 10





59. La gallerie

La température est glaciale à l'intérieur de cette immense salle, ouverte aux courants d'air d'automne qui s'engouffrent par de nombreuses meurtrières percées dans la muraille curviligne. Sur la gauche, elle épouse le rempart de la tour et disparaît derrière l'angle formé par le mur de la cage d'escalier.

La paroi extérieure de la salle est intégralement recouverte de tableaux. Les divers styles et différents degrés de vieillissement indiquent qu'ils ont été peints au cours d'une longue période de l'histoire de Krynn. Les peintures représentent des scènes sylvestres, des montagnes découpées, plusieurs vues de Pax Tharkas et divers portraits d'elfes et de nains vêtus de leurs plus beaux atours.

Dans la mesure où il n'y a rien de vivant dans cette salle, les héros peuvent y prendre tout le temps sans encourir le risque d'être dérangés. S'ils souhaitent examiner les tablaux de plus près, ils s'apercevront que les plus anciens sont accrochés juste devant leurs yeux. Ils paraissent avoir été installés chronologiquement, devenant de facture de plus en plus récente au fur et à mesure que le spectateur avance vers la gauche.

Lisez les descriptions ci-dessous si le groupe prend le temps d'admirer les peintures.

Les premiers tableaux dépeignent un défilé étincelant sous les rayons de soleil, haut perché au milieu des montagnes. Des champs de neiges éternelles recouvrent les sommets et d'impénétrables forêts tapissent les versants des contreforts. Une myriade de torrents, grossis par les aux des lacs et des cascades, serpentent jusqu'aux plaines en contrebas.

Un groupe important de nains trapus travaille avec acharnement dans la gorge, érigeant un mur de pierre peu élevé en travers de la faille. De nombreux elfes apparaissent ensuite, transportant d'énormes troncs d'arbres dans les chariots, et l'apparence de la muraille devient dès lors familière. Tout d'abord, le rempart principal de Pax Tharkas s'élève, elfes et nains œuvrant côte à côte pour achever cette tâche monumentale. Puis, andis que deux murs rideaux se dressent sur les pentes en-deça de la muraille principale, deux tous majestueuses entament leur lente montée vers les nues.

Après quelques peintures décrivant les divers stades de construction, durant lesquels les saisons accomplissent à de nombreuses reprises leur cycle annuel, la citadelle arbore sa silhouette actuelle. Cette séquence est suivie par une succession de divers portraits d'elfes et de nains, le plus souvent engoncés dans de brillantes armures de plates et armés d'armes étincelantes. Un certain nombre de ces tableaux ont été grossièrement mutilés.

Ensuite commence une série dans laquelle de terribles dragons se déchaînent sur les tours de Pax Tharkas. Des souffles d'acide, de foudre, de flammes et de glace se déversent sur les courageux défenseurs, les obligeant à abandonner les parapets pour trouver protection à l'intérieur des solides remparts. Les puissants dragons ne tardent pas à se poser un peu partout ans la forteresse et il semble que la grandiose Pax Tharkas est tombée.

Mais c'est alors qu'apparaissent de nouvelles armes. Longues, fines et brillantes comme de l'argent astiqué de nombreuses heures durant, ces lances arment le bras des combattants qui font preuve du plus intense courage. Peu à peu, au prix de pertes terrifiantes, ils repoussent ls dragons des tours et des murailles. D'énormes estafilades lacèrent profondément leurs peau écailleuse, alors qu'ils commencent à perdre leur sang et à mourir. Finalement, en dépit des parapets rougis par le sang des défenseurs, les cieux sont débarrassés des dragons et il semble que la paix est à nouveau revenue.

A ce stade, le cours de l'histoire est arrivé au milieu de la salle. Suivent plusieurs portraits supplémentaires, mon-montrant cette fois des chefs et généraux humains dans des poses historiques. Et c'est la fin de la succession des tableaux.

Des marques décolorées sur le mur indiquent que d'autres peintures y ont été autrefois accrochées. Un tas de cendre noircies à l'autre bout de la pièce laisse présager le sort qui leur a été réservé.

60. Le balcon

De nombreuses colonnes élancées supporte un plafond élevé. A six mètres du mur, le sol disparaît brutalement pour former une fosse profonde — deux, en fait, séparées par un mur de pierre. La plus grande des deux est bien éclairée et l'écho de plusieurs voix se répercute à l'intérieur. La seconde, de dimensions plus modestes, est plongée dans l'obscurité.

Si les héros s'avancent pour regarder dans la fosse illuminée, lisez aux joueurs la scène décrite en 51. S'ils se penchent pour jeter un coup d'œil dans le puits sombre, lisez ce qui suit :

Une quantité de lumière suffisante filtre par-dessus la paroi et à travers la double porte de communication, de manière à illuminer faiblement le fond de cette fosse. Vous y percevez distinctement la silhouette reptilienne d'un monstrueux dragon rouge, pelotonné sur lui-même, clignant prudemment des yeux de temps à autre, l'esprit constamment en éveil !

Le moindre bruit malencontreux que commettent les PJ, ou tout autre signe pouvant révéler leur présence, provoque l'envol de Braise, brûlant de colère, décidé à tuer les intrus. Les caractéristiques du dragon sont énumérées dans le descriptif de la zone 51.

La salle de la Chaîne

Il est possible de pénétrer dans cette salle caverneuse soit par la porte secrète dans la pièce 58, soit (par un kender) en escaladant la chaîne rivée au sol du Sla-Mori.

Une épaisse couche de poussière tapisse le sol de cette vaste pièce. Quantité de débris - blocs de rocher et petits cailloux - sont éparpillés ça et là. Une énorme chaîne court le long de la muraille, faite de barreaux de fer de trente centimètres de diamètre recourbés pour former des maillons de 1,8 mètre et tendue par une force qui dépasse l'entendement.

Un minuscule flot de lumière s'écoule à travers une lézarde dans le mur qui donne sur une salle imposante. On y entend également des voix.

Si un PJ regarde par la fissure dans la salle du trône, décrivez la scène telle qu'elle est expliquée dans la zone 51 (à moins que ceci ait déjà eu lieu, auquel cas la salle 51 sera déserte). Gardez en mémoire le fait que, tôt ou tard, les miroirs permettront à Verminaard de remarquer la présence du curieux et, à cet instant, que le seigneur-dragon appellera Braise pour cracher des flammes dans la lézarde.

Bien qu'un héros, même doté d'un semblant d'intelligence, soit alors en mesure d'éviter le souffle incendiaire en se jetant sur le côté, la chaleur intense porte la chaîne au rouge, puis au blanc. Elle finit par se dilater, se casse net et libère le mécanisme de blocage des rochers, fermant hermétiquement le portail massif de la forteresse pendant un mois minimum.

L'escalier au nord-ouest de la salle permet d'accéder au niveau suivant de la tour. On peut explorer six étages supplémentaires de cette façon, mais toutes les pièces sont vides et poussiéreuses.

62. Le mécanisme de condamnation du portail

Construite à plusieurs mètres du sol, une étroite passerelle de pierre, couverte de poussière, parcourt toute la longueur du rempart de la citadelle de Pax Tharkas. A droite, 3 mètres plus bas, s'entassent des blocs massifs de granit, de toutes tailles et de toutes formes. A gauche, l'extrémité

de l'énorme chaîne disparaît dans l'obscurité. Une multitude d'autres chaînes, légèrement plus petites, partent de la grosse et passent sous la passerelle, apparemment reliées d'une manière ou d'une autre aux rochers sur la droite.

A l'autre extrémité de la passerelle (indiqué par un "A" sur le plan), un énorme système de treuil cranté permet de déboquer la chaîne. Il faut une force combinée de 40 pour le faire tourner et 3-18 rounds pour achever l'opération.

Lorsque les rochers tombent, l'éboulement ébranle les fondations de la forteresse toute entière. Tous ceux qui se trouvent dans la zone 63 périssent sur le coup, écrasés par les tonnes de pierre. Une quantité telle de poussière envahit la zone 62 qu'il est impossible d'espérer s'y déplacer et voir quelque chose durant 1-6 rounds.

63. La grande muraille

Ce secteur n'est en fait qu'un immense couloir qui occupe toute la longueur du rempart. D'énormes treuils permettent de faire fonctionner les portes massives, nécessitant une force de 80 pour les bouger. Et même dans ce cas, il faut 2 tours pour former ou ouvrir une porte. Le portail du nord est légèrement entrouvert (avec un interstice de 1,8 m), tandis que celui du sud est hermétiquement clos.

64. L'entrée ouest

La double porte qui permet d'accéder de la zone 63 à cette pièce est grande ouverte.

Les murs de cette entrée sont sales et dénudés ; le sol est couvert de boue. Le maigre mobilier se limite à quelques chaises brisées et une petite table, deux des quatre pieds étant encore intacts. La double porte dans le mur nord et l'unique battant métallique à l'ouest sont tous deux fermés. Les battants de la double porte donnent l'impression d'avoir été attaqués par une quelconque arme tranchante.

La porte de fer est verrouillée ; la double porte ne l'est pas. Le fait de coller son oreille contre le battant métallique permet d'entendre les échos d'une conversation à voix basse et des éclats de rire occasionnels.

65. La salle de Garde ouest

Au centre de cette pièce tout en longueur, plusieurs sentinelles d'une laideur repoussante sont assises autour d'une table, passionnés par une sorte de jeu de hasard. A l'extrémité opposée de la salle, deux gardes sont en train de lutter - apparemment pour s'entraîner - tandis que deux autres, épée au clair, se ruent vers la porte !

Les huit hobgobelins qui se trouvent dans cette salle sont chargés de garder les femmes captives dans la pièce 66. Sept d'entre eux attaquent tous les intrus qui leur tombent sous la main, combattant jusqu'à la mort, tandis que le dernier s'esquive par la porte du fond et tente d'obtenir l'aide des monstres dans la salle 67.

8 hobgobelins. AL LM ; DE 9" ; pv 5 chacun ; DV 1+1 ; CA 5 ; AT 1 (épée longue) ; D 1-8 TCAO: 18

Si la sentinelle qui s'enfuit n'est pas interceptée, les héros sont attaqués par derrière par les 7 draconiens baaz et les 6 hobgobelins de la pièce 67, 5 rounds après avoir fait irruption dans la Salle de Garde.

Disséminées sur la table se trouvent 23 pac, 15 pa et 2 pp. Un hobgobelin possède un trousseau de clefs qui ouvre les portes de cette salle et de la pièce 66, plus une bourse contenant un rubis de 300 vpo.

66. La grande prison

Dans cet endroit, les portes sont toutes en fer et solidement verrouillées. Il est impossible de les défoncer.

Les dimensions de cette salle sont telles que la lumière manque pour en discerner les limites, mais le nombre impressionnant de gens qui sont parqués à l'intérieur la fait tout de suite paraître plus petite. Avec apathie, plusieurs centaines de femmes, assises, debout ou couchées, tournent la tête vers la porte.

Surprises, les plus proches se lèvent d'un bond. Telle une brise murmurante au printemps, une vague d'excitation se répand d'un bout à l'autre de la salle. Les femmes se ruent toutes vers la porte. Un millier de questions fusent dans l'atmosphère confinée, mais aucune n'attend la réponse.

Dans cette salle sont retenus prisonnières 287 femmes, originaires des steppes. Si les PJ les libèrent, ils croulent sous une avalanche de questions au sujet des enfants, suivies par des interrogations du genre "Qui êtes-vous ?" et "D'où venez-vous ?" Dans la mesure où il est probable que l'alarme aura été donnée à ce stade, les héros prennent des risques en s'attardant pour répondre à nombre de ces questions.

Toute tentative pour ouvrir par la force la double porte qui donne sur le dehors s'effectue avec une pénalité de -2 sur le tirage du dé.

67. Le réfectoire des monstres

Si les héros ont déjà combattu des monstres de cette pièe parce les gardes de la salle 65 les ont appelés à leur secours, lisez uniquement le premier paragraphe de cette description.

L'atmosphère de cette salle, faiblement éclairée par plusieurs feux de cheminée, est jaunie par la fumé. Des longues tables et des bancs se dessinent dans l'ombre. L'air est chargé d'odeurs malodorantes de viande avariée et de bière de mauvaise qualité.

Tout à coup, des frôlements de corps qui se déplacent, suivis par des sommations bourrues et le léger crissement de lames tirées hors de leurs fourreaux, s'élèvent au cœur de l'obscurité. Un banc est renversé avec fracas, et voilà que des silhouettes indistinctes surgissent des ténèbres. Epées prêtes à frapper d'estoc et de taille, les troupes du seigneur-dragon montent à l'assaut !

7 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 11 chacun DV 2 ; CA 4 ; AT 1 (épée courte) ; D 1-6 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant TCAO: 16

6 hobgobelins. AL LM ; DE 9" ; pv 4 chacun ; DV 1+1 ; CA 5 ; AT 1 (épée longue) ; D 1-8 TCAO: 18

Mus par l'énergie du désespoir, ces monstres luttent jusqu'à la mort si nécessaire. Si l'un d'eux parvient à franchir la porte, il tente de déclencher le système d'alarme et d'alerter la citadelle.

L'escalier au nord de la salle monte jusqu'au premier étage, qui consiste en une seule et unique pièce, gigantesque et vide, dont les draconiens se sont servis comme baraquement pour les soldats. Les précédents occupants étaient les troupes que les membres du groupe ont vu se diriger vers le nord pendant qu'ils approchaient de Pax Tharkas.

Un escalier relie les permier, second, troisième et quatrième niveaux. Chacun de ces étages faisait office de barraquement et contient 1-20 Kapaks qui, pour une raison ou une autre, ne se sont pas mis en route avec l'armée d'invasion au moment du départ. Considérez-les comme des rencontres aléatoires (cf. 4 ou 21 sur la liste). Il est impossible de découvrir quoi que ce soit qui aurait une quelconque valeur dans ces niveaux supérieurs.

68. Le magasin ouest

Il s'agit manifestement d'un magasin bien achalandé. De nombreuses étagères résistantes courent le long des murs, bordant une large allée centrale. Trois portes permettent de pénétrer dans cette pièce, les étagères occupant intégralement le reste de la superficie des murs.

Y sont rangés ces centaines d'armures de cuir, un nombre équivalent de boucliers, une multitude de paires de lourdes bottes, de manteaux et de capes, et un grand nombre de caisses en bois et de tonneaux fermés.



Chapitre 10



Les caisses renferment une mystérieuse viande fumée (du chien sauvage). Les tonneaux contiennent de l'huile. Si un incendie se déclare ici, il s'étend avec des conséquences identiques, en matière de dégagement de fumée, à celles décrites dans la zone 44.

69. La cuisine

> Cette pièce ressemble à une immense cuisine de caserne qui aurait été dévastée par un ouragan. De la viande avariée jonche le sol et les comptoirs, la cendre des fours traîne un peu partout, et les casseroles et les poêles sont renversées, faisant couler des décoctions gluantes sur le reste du capharnaüm.

Cette cuisine a été utilisée par les hordes draconiennes pendant qu'elles étaient stationnées dans la forteresse. Après la préparation du dernier repas qui a précédé le départ en campagne de l'armée, les serviteurs hobgobelins ont tout bonnement laissé les choses dans l'état où elles étaient.

Un puits profond, 1,2m de diamètre, a été creusé dans le sol au nord-est de la pièce. L'eau, qui se trouve 6 mètres plus bas, est relativement potable. Il s'agit du second puits qui peut servir à ravitailler la garnison de la citadelle en cas de siège.

70. L'armurerie

Les deux battants de la porte de cette salle sont faits de poutres épaisses et solidement verrouillés. Un personnage qui tente de les enfoncer subit une pénalité de -2 sur son tirage d'"ouverture des portes".

> Des rangées et des rangées de râteliers en bois occupent cette pièce. Bien que la plupart d'entre eux soient vides, quelques épées ébréchées, lances brisées et dagues rouillées indiquent qu'il s'agit d'une armurerie. En remplissant tous les râteliers, on pourrait aisément y ranger plusieurs milliers d'armes.

Si les aventuriers tentent de s'approprier quelques unes des armes qui s'y trouvent, ils découvrent que la majorité est inutilisable. Ils seront toutefois en mesure de ramasser 23 épées courtes, 8 épées longues, 108 pointes de lance (aucune hampe) et 60 dagues. Elles sont toutes plus ou moins piquées de rouille, mais il est possible de les nettoyer et de s'en servir.

Les mines tharkadiennes

Les zones 71-73 ne se trouvent pas à proprement parler dans la forteresse, mais elles ont été creusées dans le flanc des montagnes au sud de Pax Tharkas. Elles représentent une part important des opérations des seigneurs-dragons dans cette région.

Si les héros quittent Pax Tharkas en direction du sud, lisez le passage suivant :

> La pente raide d'une vallée encaissée s'échappe vers le sud. Dans le versant est de la gorge se découpent les ouvertures de deux énormes grottes. A partir de ces cavernes, plusieurs sentiers étroits et dangereux serpentent le long de la pente jusqu'à une plaie béante dans la montagne, à une soixantaine de mètres en altitude.
>
> Une bande rouge terne court le long de la surface rocheuse de l'ouverture, tandis que des centaines de silhouettes humanoïdes peinent pour gratter le roc et dévoiler une plus grande surface du matériau rougeâtre.
>
> Voici la légendaire mine de fer tharkadienne.

Si les héros s'entretiennent avec les mineurs avant de voler au secours des enfants, soit déguisés en femmes ou soit en se faufilant jusqu'ici à la nuit tombée, ils découvrent que les mineurs sont réduits en esclavage et qu'ils sont soumis à une très faible surveillance : dans la mesure où les enfants sont gardés sous l'attention vigilante du dragon femelle Pilier-de-feu, le seigneur-dragon craint fort peu qu'ils prennent la fuite.

Il va de soi qu'aucun captif ne se déclare volontaire pour participer à une quelconque entreprise hasardeuse sans qu'on lui ait prouvé que la totalité des femmes et des enfants sont en lieu sûr.

71. La fonderie et le laminoir

> Une énorme entrée (24 m de large sur 6 de haut) débouche dans cette caverne profonde. Des bouffées de vapeur acide, sulfureuse, se forment dans la grotte et s'échappent lentement dans la vallée. Tout à leur nature brouillonne, des nains des ravines courent et se bousculent en tous sens, bien qu'il semble y régner un peu plus d'organisation qu'à l'accoutumée.
>
> La plupart des Aghars manient de lourds marteaux pour réduire le minerai rougeâtre en gravier. A intervalles à peu près réguliers, un nouveau pan de rocher tombe à travers un grand trou dans le plafond de la grotte et les nains des ravines l'attaquent avec ardeur à grands coups de piques et de masses. D'autres Aghars traversent la caverne en portant le roc pulvérisé, jusqu'à d'immense cuves au-dessus de fournaises enfumées.
>
> D'énormes soufflets attisent ces brasiers, tandis que des nains des ravines enfournent des pelletées de charbon sous les cuves qui crachent de gros nuages jaunâtres de fumée sulfureuse. En dépit du fait que les Aghars travaillent avec acharnement, il n'y a aucun signe d'un éventuel contremaître, draconien ou autre.

Il s'agit là de l'atelier de traitement du minerai de fer que les esclaves extraient des pentes de Pax Tharkas.

Bien que les nains des ravines soient sans surveillance, ils n'interrompront pas leur travail à moins d'un éboulement : on les a menacés de mort s'ils ne remplissent pas un quota élevé de production de fer.

72. L'enclave des esclaves

> Cette immense caverne est maintenant déserte, mais le sol y est presque intégralement recouvert de grabats de paille souillés. Quelques traces noircies de feu de camp en parsèment l'intérieur et des filets d'eau croupie se répandent sur le sol, s'échappant à travers le bois pourri de plusieurs baquets. Les malheureux qui sont contraints de vivre ici doivent supporter de bien terribles épreuves.

C'est ici que logent tous les prisonniers mâles venus du nord. Ils se trouvent pour le moment sur le site de la mine, où ils peinent entre 16 et 18 heures par jour. Il n'y a rien qui ait la moindre valeur dans cette grotte.

73. La mine

> Perchés sur cette grande bande découpée à flanc de montagne, des centaines d'hommes musclés, luisants de sueur, triment inlassablement, levant des pioches ou maniant des pelles pour arracher le minerai rougeâtre du sein de la terre. Disséminés çà et là, plusieurs dizaines d'hommes-dragons sont présents sur le site, mais ils paraissent ne prêter que peu d'intérêt à leurs captifs. Après tout, avec leurs femmes et enfants retenus à l'intérieur des puissantes murailles de Pax Tharkas, ces hommes peuvent difficilement se permettre de songer à s'évader !
>
> Après avoir amassé une énorme quantité de minerai, les esclaves la traînent sur des pallettes jusqu'à un orifice qui donne directement au-dessus de la grotte transformée en fonderie. Avec des pelles, d'autres esclaves jettent le minerai dans le trou, où il atterit au milieu des nains de ravines.

Il y a 310 hommes qui travaillent ici. Si les esclaves aperçoivent les êtres qui leur sont chers sortir de Pax Tharkas, ils se retournent contre leurs gardes-chiourmes et les tuent sans problème. Dévalent ensuite l'étroit sentier jusqu'au fond de la vallée, ils rejoignent rapidement leurs familles et commencent à se réjouir de ces retrouvailles. En dépit des suppliques des PJ, les mineurs insistent pour être avec leurs proches, ce qui prend 15 ou 20 minutes. Elistan dirigera l'organisation de l'exode.



LA FUITE DE PAX THARKAS

Si les héros ont délivré les femmes et les enfants, Pilier-de feu s'acharnera en enfoncer les portes barrées, les hommes abandonneront précipitamment les mines et les milliers de soldats qui étaient partis de la forteresse vers le nord rebrousseront rapidement chemin dès que l'alerte aura été donnée. Les captifs, environ 800 individus, devront être rassemblés du côté sud de la citadelle.

A ce moment, lisez le passage suivant :

> Tout à coup, dans un fracas assourdissant, la double porte qui retenait Pilier-de-feu vole en éclats. La bête monstrueuse s'extirpe de la tour et se traîne vers la foule de prisonniers.
>
> "Mes enfants ! Vous n'aurez pas mes enfants ! ordonne-t-elle d'une voix aiguë et tendue. Laissez-moi mes enfants" Elle gravit la pente d'un pas pesant.
>
> Une autre silhouette écarlate surgit alors dans les airs. Rugissant avec défiance, un second dragon rouge se pose sur la titanesque muraille tharkadienne. Elle porte sur son dos l'imposante silhouette du Seigneur-Dragon Verminaard, le visage toujours recouvert du heaume effrayant. L'écho de sa voix tonnante se répercute d'un bout à l'autre de la vallée.
>
> "Voici ton dernier affront ! Je n'ai toléré ton impudence que trop longtemps... Les esclaves sont abondants et bon marché. Tu vas maintenant payer pour ta folle hardiesse !" Alors que la foule hurle et se retourne pour fuir vers le fond de la vallée, sa voix maléfique augmente encore de volume : "Je vais maintenant vous annihiler ! *Je vais annihiler vos femmes ! Je vais annihiler vos enfants !*"
>
> Alors que Braise décolle du rempart, Pilier-de-feu s'immobilise un instant. Le trouble s'empare d'elle pendant que son regard quitte les enfants pour se poser sur le terrible objet de destruction au-dessus de sa tête. Soudain, ses yeux ternes s'éclaircissent tandis qu'elle prend une décision.
>
> Dressant son long cou, Pilier-de-feu éructe un terrifiant jet de flammes, en plein sur le dragon en vol et le seigneur-dragon. Verminaard crie en disparaissant au cœur du nuage aveuglant et sa monture rugit de douleur. Sans perdre une seconde, les deux monstres se précipitent dans un effroyable combat au corps-à-corps, projetant violemment leurs puissantes silhouettes d'un versant à l'autre de la vallée et provoquant l'éboulement de gros blocs de rochers qui dévalent les flancs des montagnes.

Si les aventuriers profitent de cette diversion, ils peuvent conduire la foule vers l'autre extrémité de la gorge et se retrouver hors de vue de la forteresse pendant que les deux dragons s'affrontent. Verminaard survivra de justesse et 12 heures s'écouleront avant qu'il ne lance son armée aux trousses des fugitifs. Si les héros sont parvenus à faire jouer le mécanisme de blocage des portails, il se passera 4 jours avant que le seigneur-dragon soit en mesure d'envoyer ses troupes.

Si les aventuriers ont alors réussi à s'échapper, lisez-leur ce qui suit.

> Le soleil d'automne disparaît derrière le faîte des montagnes tandis que 800 personnes se serrent les unes contre les autres au cœur d'un agréable bosquet de hauts sapins. Epuisés et affamés, ils sont malgré tout joyeux de leur évasion quasiment miraculeuse.
>
> Cette petite vallée protégée devrait offrir un abri pour la nuit contre tous les draconiens qui ont été lâchés sur leurs traces. Nul doute que de nouveaux problèmes surgiront demain mais, pour l'instant présent, les hommes des steppes sont en sécurité.
>
> La morsure glaciale du vent est annonciatrice de l'hiver qui ne tardera pas à venir. Les contrées sauvages n'offrent que peu à manger, mais il y a de nombreuse bouches à nourrir. Le grand disque argenté de la lume s'élève et les étoiles scintillent brusquement au firmament.

Au sein de la foule de prisonniers libérés, les héros peuvent aisément localiser des gens aptes à leur enseigner des choses nouvelles dans le cadre de leurs occupations respectives. Ceci permet à tous les guerriers, magiciens et voleurs de gagner automatiquement un niveau d'expérience. Les personnages multi-classés doivent choisir de progresser dans une seule profession.

Les clercs ayant eu la révélation des pouvoirs de Mishakal peuvent gagner un niveau en méditant et en adressant leurs prières à cette divinité bienveillante ou à un autre vrai Dieu de Krynn. L'existence de ceux-ci a été révélée par les Anneaux de Mishakal. Si le groupe n'a pas accompli l'aventure précédente, "Les dragons du désespoir", vous présumerez que les clercs servent Mishakal.

APPENDICES



Appendice 1 : TAUX DE CHANGE

La frappe de la monnaie de Krynn diffère de celle des autres mondes régis par les **Règles avancées de Donjons & Dragons**. La valeur des objets varie d'un royaume à l'autre. La mesure étalon n'est plus l'Or, mais l'acier.

Il existe sept métaux d'échange : lacier, lor, largent, le cuivre, le fer, le platine et le bronze. La valeur intrinsèque du métal (habituellement l'acier) indique la valeur de la monnaie d'un royaume. En ce qui concerne le calcul des points d'expérience, 1 pièce d'acier = 1 xp, quel que soit l'endroit d'où provient ce métal.

Les abréviations suivantes sont utilisées : pac (pièce d'acier), vpo (valeur en pièce d'or dans les RAD&D), ppo (poids en pièce d'or dans les RAD&D), po (pièce d'or), pa (pièce d'argent), pc (pièce de cuivre), pf (pièce de fer), pp (pièce de platine) et pb (pièce de bronze).

A l'endroit où commence cette aventure, dans les territoires des Questeurs, la pièce d'acier standard est l'Emas (em). L'or n'a aucune valeur monétaire.

Dans les terres conquises par les seigneurs-dragons, aucune monnaie n'est utilisée : le commerce s'effectue en fonction de la vpo du métal. L'acier représente le métal étalon, mais l'or a une certaine valeur.

TERRITOIRES DES QUESTEURS :
1 Emas d'acier équivaut à :
50 pa, ou 10 pc, ou 2pf, ou 2 pp, ou 5 pb.

TERRES-DRAGONS :
1 vpo d'acier équivaut à :
10 po, ou 20 pa, ou 100 pc, ou 2 pf, ou 1/5 ppp, ou 2 pb.

Si un personnage pénètre dans un territoire occupé par les hommes-dragons avec 10 em (d'une valeur de 500 pa dans les territoires des Questeurs), cette somme ne vaut plus que 200 pa, une baisse de 60% de sa valeur qui entraîne un amoindrissement correspondant de son pouvoir d'achat.

Appendice 2 : TRESORS ET TOMES

Le Cristal de Mishakal
(Le bâton de cristal bleu)

Ce bâton a été taillé d'un seul bloc de cristal bleu. Il mesure environ 1,5 mètre de long, avec un diamètre de 5 centimètres. Une gemme est sertie au centre de son pommeau biseauté avec un souci d'esthétique.

Bien que Rivebise ne s'en souvienne plus, il s'est vu remettre le bâton par une apparition de la déesse Mishakal. Il s'agit d'une relique dotée d'intelligence et d'un alignement Loyal Bon, possédant 10 points d'Ego. Seuls ceux qui sont de même alignement peuvent s'en servir ; les autres personnages qui tentent de l'empoigner subissent 4d6 points de dégâts dûs à un choc électrique. Un individu loyal bon peut utiliser l'objet pour soigner les dégâts qu'il a provoqués. Le bâton a les pouvoirs suivants :

1. Frappe comme un *bâton de contrecoup* (1-3 charges par usage).

2. Lance des sorts cléricaux énoncés ci-dessous (2 charges par niveau de sort) :
   1er niveau : *apaisement, commande, soins mineurs*





3ème niveau : *désenvoûtement, lumière éternelle, guérison de la cécité, guérison des maladies*
5ème niveau : *rappel à la vie, soin ultime*
7ème niveau : *restauration, résurrection.*

3. Téléporte (comme bon lui semble, utilisant 15 charges).
4. Fait dévier le souffle d'un dragon dans un rayon de 3 mètres (10 charges par usage).

Le bâton peut contenir jusqu'à 20 charges. l'influence combinée des trois lunes de Krynn lui permet de regagner une charge/jour, mais il est possible de le recharger immédiatement et complètement avec la statue de Mishakal (46b). Une fois achevée la quête pour les *Anneaux de Mishakal*, le bâton redevient partie intégrante de la statue.

Les Anneaux de Mishakal

Ils se présentent sous la forme de disques de platine de 45 centimètres de diamètre et d'un millimètre et demi d'épaisseur. Passant par un trou percé en haut de chacun de ces 160 plaques circulaires, un cercle de métal les relie et permet de les faire glisser pour les consulter, sans toutefois séparer les anneaux un seul instant. Un texte est gravé sur les deux faces de chaque disque.

N'importe quel personnage d'alignement loyal bon peut examiner les plaques, les autres subissant 4d6 points de dégâts causés par un choc électrique dès qu'ils touchent les anneaux ou tentent de les lire.

La lecteur de cet ouvrage permet aux clercs d'apprendre ce qu'il leur faut savoir sur les anciens Dieux du Bien : Paladine (autorité), Majere (méditation et maîtrise), Kiri-Jolith (guerre et bataille), Mishakal (guérison), Habakuk (océans et animaux) et Branchala (elfes, forêts et musique).

Tout clerc qui vénère ces divinités se voit accorder des sorts, à l'instar des spécifications habituelles des RAD&D. Le livre enseigne la manière de pratiquer leur culte et d'obtenir d'authentiques capacités cléricales.

Le Médaillon de la foi

Il s'agit de la marque de reconnaissance de ceux qui rendent un culte aux vrais dieux. Chaque médaillon crée magiquement une autre *médaillon de la foi* pour les clercs de n'importe quel alignement bon qui répand la parole des anciens dieux du bien. Le bijou dupliqué est orné du symbole du dieu vénéré par le clerc, et ce quel que soit celui gravé sur l'original.

Les médaillons n'ont aucun autre pouvoir, maís servent de symboles de foi. Les authentiques croyants ne les quittent jamais, sans toutefois les porter ostenciblement.

Dracantale

Espadon, +3

Lorsqu'elle est utilisée face à un dragon ou un draconien, cette arme inflige le double des dégâts normaux (déterminez les dommages comme d'habitude et multipliez le total par deux). Elle est immunisée contre l'effet d'emprisonnment provoquée par la pétrification d'un Baaz mort. Les personnage qui saisit Dracantale par la poignée gagne un bonus de +3 pour tous ses jets de protection contre les souffles ou n'importe quel sortilège jeté par un dragon ou un draconien.

Dracantale a l'étrange faculté d'émettre un bourdonnement bruyant quand elle se trouve à moins de 9 m d'un véritable dragon (pas d'un draconien). Ce bruit réveille systématiquement les dragons endormis.

Noctifer

Masse de fantassin, +3

Noctifer, puissant instrument maléfique, est l'arme favorite du seigneur-dragon Verminaard. Si celui qui la manie prononce le mot de commande "Minuit" au moment où la masse frape une victime, cette dernière doit réussir un jet de protection contre les sorts, sous peine de se retrouver aveuglée pendant 2-12 tours (-4 à toutes les attaques ; aucun bonus de dextérité ou de bouclier à la CA).

Si un personnage d'alignement bon tente d'empoigner Noctifer par la poignée, il doit alors effectuer un jet de protection contre les sorts, avec un malus de -2. Un échec à ce tirage implique que le personnage en question devient définitivement aveugle, ou du moins tant qu'on ne lui aura pas lancé un sort de *guérison de la cécité*.

Appendice 3 : HOMMES, CREATURES ET MONSTRES

DRACONIENS (HOMMES-DRAGONS)

	Baaz	Bozak	Kapak
Frequence :	Peu courant	Peu courant	Peu courant
Nombre rencontre :	2-20	2-20	2-20
Classe d'armure :	4	2	4
Déplacement	6"[15"]/18"	6"[15"]/18"	6"[15"]/18"
Dés de vie :	2	4	2
% d'être au gite :	5 %	15 %	15 %
Type de tresor :	J,K,L	U	K,L,M
Nombre d'attaques :	1 ou 2	1 ou 2	1
Dégâts/Attaque :	1-8 ou 1-4/1-4	1-8 ou 1-4/1-4	1-4 + poison
Attaques spéciales :	Aucune	Sorts magiques	Flaque d'acide
Défense spéciales :	Aucune	+2 aux jets de protection	Aucune
Résistance magique :	20 %	20 %	20 %
Intelligence :	Moyenne	Elevée	Moyenne
Alignement :	Loyal mauvais	Loyal mauvais (év. chaotique)	Loyal mauvais (év. chaotique
Taille :	M(1,65 m)	M(1,8 m+)	M(1,8 m)
Capacités PSI :	Néant	Néant	Néant
Modes d'attaque/défense :	Néant/Néant	Néant/Néant	Néant/Néant
X.P. :	81 +2/pv	175 + 4/pv	105 + 3/pv

Les draconiens, également appelés hommes-dragons, sont les troupes des seigneurs-dragons. Dans cette région de Krynn, personne ne connaît leurs origines. Le groupe de personnages se voit confronté à deux types de draconiens, parmi les quatre connus, au cours de la première partie de l'aventure. Il en découvre un troisième lors de la seconde partie.

Tous les draconiens ont des ailes, mais les Baaz, les Bozaks et les Kapaks ne peuvent réellement voler durant plus d'un round. Un draconien se déplace de trois manières différentes : la marche, la course sur quatre pattes en battant des ailes pour accroître sa vitesse et le vol plané. Dans le second cas, il utilise ses quatre membres et ses ailes soient pas être gênées par quoi que ce soit. Un draconien préfère charger de cette façon, son arme entre les dents. Il peut effectuer en vol plané à partir de nimportequelle hauteur, parcourant une distance quatre fois supérieure à la hauteur de laquelle il se laisse tomber.

Baaz. En règle générale, ces créatures sont les plus petites de l'espèce et, en conséquence, elles rencontrent le moins de difficulté pour se faire passer pour des humains. Tout en bas de l'échelle sociale draconienne, ils sont au service de toutes les autres catégories d'hommes-dragons. En revanche, à cause d'une bizarrerie dans leurs origines, ces draconiens ont souvent tendance à posséder une nature chaotique et à œuvrer dans leur propre intérêt dans la mesure du possible.

On rencontre souvent les Baaz déguisés. Ils dissimulent leurs ailes sous une robe et, les traits dissimulés par une capuche ample et un masque, peuvent s'infiltrer dans les contrées civilisées pour espionner. Les seigneurs-dragons emploient fréquemment les Baaz de cette façon avant de déclencher une invasion.

Lorsqu'un Baaz atteint 0 point de vie, il se pétrifie aussitôt. Si un PJ lui assène alors un coup avec une arme de mêlée, il doit réussir un tirage de dextérité à -3, faute de quoi son arme reste coincée dans le corps statufié du draconien qui n'était pas encore complètement durci. Quoi qu'il arrive, la statue tombe en poussière 1-4 rounds après la mord du draconien, libérant ainsi toute arme prisonnière. Il est impossible de manier une arme coincée dans le cadavre d'un Baaz. Sachez que seul de corps du Baaz se pétrifie et se désagrège ; l'armure et les armes qu'il porte demeurent intactes et peuvent servir à d'autres individus une fois le draconien tombé en poussière.

Bozak. Les magiciens de leur race, les draconiens bozaks ont une plus forte résistance à la magie que les autres hommes-dragons (cf. leur ajustement aux jets de protection). Les Bozaks sont également capables de lancer des sorts comme des magiciens du quatrième niveau. Profondément dévoués aux principes des seigneurs-dragons, ils ne font preuve d'aucune pitié une fois le signal de l'attaque déclenché. Ils sont toutefois très intelligents et n'extermineront pas un ennemi s'ils pensent que le fait d'épargner son existence sert leur cause.

Quand un Bozak meurt, ses chairs recouvertes d'écailles se dessèchent brusquement et se désagrègent pour ne plus laisser





qu'un squelette. Les os explosent alors, infligeant 1d6 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent à moins de trois mètres de distance.

Kapak. Les draconiens Kapaks se distinguent par leur salive venimeuse qui paralyse n'importe quelle créature échouant à son jet de protection contre le poison, et ce pendant 2-12 tours. Ils lèchent souvent les lames de leurs épées (des épées courtes en général) avant les combats, les envenimant ainsi durant 3 rounds. Ils faut 1 round complet à un Kapak pour empoisonner à nouveau la lame après après que la précédente couche de venin se soit dissipée.

Les Kapaks sont plus gros que les Baaz et, en conséquence, se montrent brutaux et injurieux envers leurs cousins plus petits. Les seigneurs-dragons s'efforcent de maintenir les différentes variétés de draconiens afin d'empêcher l'apparition de ce genre de conflit.

Lorsqu'un draconien kapak atteint 0 point de vie, son corps se métamorphose immédiatement en acide et dégouline pour former sur le sol une flaque de 3 m de diamètre. Tous les personnages se trouvant à proximité de l'endroit où est mort le Kapak subissent 1-8 points de dégâts par round à cause de l'acide. Le liquide corrosif dissoud le bois et le cuir au rythme de 3 m par round. L'acide rend les armes, vêtements et autres possessions du Kapak inutilisables.

AGHARS (NAINS DES RAVINES)

FREQUENCE : *Rare*
NOMBRE : *1-4 (2-20)*
CLASSE
D'ARMURE : *Selon le type d'armure*
DEPLACEMENT : *12"*
DES DE VIE : *Variable (1-4)*
% ÊTRE DU GITE : *45%*
TYPE DE TRESOR : *25% J*
NOMBRE D'ATTAQUES : *1 ou 2*
DEGATS/ATTQUE : *Selon le type d'arme ou 1-4/1-4 (poing/morsure)*
ATTAQUES SPECIALES : *Aucune*
DEFENSES SPECIALES : *Jets de protection 2 niveaux au-dessus*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique neutre*
TAILLE : *P (0,9 - 1,5 m)*
PSI : *Néant*
Modes d'attaque/défense : *Néant/Néant*
X.P. : *14 + 1/pv ; 28 + 2/pv ; 50 + 3/pv ; 85 + 4/pv*

Les Aghars occupent la classification inférieure du système de caste des nains (en fait, la plupart des nains des montagnes affirment qu'ils n'appartiennent même pas à une caste). La peau de ces nains vêtus de haillons varie énormément, allant d'un aspect parcheminé à la présence de marbrures, en passant par un teint olivâtre. Ils soignent aussi peu leur chevelure que leurs habits. Leur santé est généralement mauvaise et leurs corps sont couverts de plaies, de cicatrices et de cals.

Bien que les humains les jugent comiques, les Aghars sont une race répugnante dont la devise est "ne reculer devant rien, même la solution la plus avilissante, pour survivre." De temps à autre, il est possible de dénicher un Aghar correct qui fait preuve de sens moral, mais ces derniers sont rarissimes. Les Aghars considèrent que la magie est une imposture qui mérite d'être dévoilée au grand jour.

Les nains des ravines sont habituellement dotés d'une constitution malingre et d'une faible intelligence, mais jouissent d'une dextérité au-dessus de la normale. En dépit de leur presque totale incapacité à aligner deux idées côte à côte, les Aghars ont une excellente mémoire de ce qu'ils voient et entendent. Cela fait d'eux une source appréciable de renseignements bruts et inexploités.

SPECTRES ASSERVIS

FREQUENCE : *Très rare*
NOMBRE : *1-40+*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *30" (restrictions : voir plus bas)*
DES DE VIE : *3 (voir également plus bas)*
% D'ETRE AU GITE : *100%*
TYPE DE TRESOR : *Aucun*
NOMBRE D'ATTAQUES : *0 ou 1 (voir plus bas)*
DEGATS/ATTAQUE : *Selon le type d'arme (voir plus bas)*
ATTAQUES SPECIALES : *Aucune*
DEFENSES SPECIALES : *Arme + 1 (ou plus) pour "toucher"*
RESISTANCE MAGIQUE : *20%*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Variable*
TAILLE : *M*
PSI : *Néant*
Modes d'attaque/défense : *Néant/Néant*
X.P. : *120 + 3/pv*

Les spectres asservis sont les esprits d'humains ou de demi-humains qui ont péri avant d'accomplir d'importantes promesses ou des quêtes qu'ils avaient entreprises. Ils n'existent pas complètement sur le Plan matériel primaire. Mais dans la mort, les spectres asservis demeurent liés à leurs promesses ou quêtes : ils doivent chaque jour revivre les événements qui ont conduit à leur fin tragique, s'efforçant d'achever leur tâche. A l'extérieur, les spectres asservis ne peuvent pas s'éloigner de plus de 1000 mètres de l'endoit où ils sont morts (à l'intérieur, dans la pièce ou le couloir fatal). Leur vitesse de déplacement leur octroie un bonus de +1 lors des tirages d'initiative.

En cas de combat, les spectres asservis n'infligent des dommmages qu'à condition d'avoir péri l'arme au poing, l'arme devenant alors une partie de l'esprit. En l'absence de toute contre-indication, seuls 50% d'entre eux sont armés (maniant alors une épée si rien n'est stipulé).

Un sort de *désenvoûtement* dissipe les spectres de façon permanente. Ils disparaissent également à jamais si quelqu'un accomplit leur promesse ou leur quête.

Lorsque des personnages très puissants, tels des paladins de haut niveau, deviennent des spectres asservis, ils conservent le nombre de points de vie qu'ils possédaient avant de rendre l'âme.

Il est difficile de voir un spectre asservi dans la mesure où il est transparent et sans couleur. Leur apparence ne présente que des différences minimes en regard de celle qu'ils avaient avant de mourir.

Appendice 4 : RENCONTRES ALEATOIRES

PREMIÈRE PARTIE : "LES DRAGONS DU DESESPOIR"

Une rencontre aléatoire survient sur un résultat de 1 sur 1d10, selon la fréquence indiquée sur la Table 1 ci-dessous, en fonction de l'environnement géographique. Si une telle rencontre a lieu, déterminez la distance en vous référant à la même Table (1" = 9 mètres), puis lancez à nouveau un dé pour découvrir le type de monstre défini pour cet environnement et reportez-vous aux descriptifs numérotés de la Table 2 ci-après. Utilisez la Table 3 pour toutes les rencontres se déroulant dans le bois des Ombres.

Table 1 : type de rencontre et périodicité

ENVIRON.	PERIOD.	DISTANCE	TIRAGE SUR LA TABLE 2
Ville/ Village	1/3	1-6"	1-6
Plaines/ Steppes	4/jour	1-100"	3-14 (1d12+2)
Forêts	6/jour	1-10"	4-15 (1d12+3)
Collines/ Montagnes	4/jour	1-20"	7-18 (1d12+6)
Marécages	8/jour	1-4"	13-24 (1d12+12)
Ruines	1/3	1-6"	11-22 (1d12+10)

Table 2 : Liste des rencontres aléatoires

1. 3-30 citadins. AL var ; DE 12" ; DV 1 ; CA 8 ; AT 1 ; D 1-4

Ces gens vaquent à leurs occupations en ville.

2. 6-12 draconiens baaz. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4

Ces créatures sont vêtues de robes et recherchent le bâton de cristal. Ils déclarent qu'ils appartiennent à la Confrérie de Tsaroth, à laquelle l'objet a été volé quelques semaines plus tôt. Si un combat se déclenche, les Baaz luttent jusqu'à la mort.

3. 1-10 hommes des steppes. AL CB ; DE 12" ; DV 2 ; CA 7 ; AT 1 ; D 1-6

Ces individus paisibles se rendent vers lle sud et l'ouest, fuyant les armées-dragons.

4. 1-4 elfes. AL CB ; DE 12" ; DV 2+1 ; CA 5 ; AT 1 ; D 1-10

Ils sont là pour faire du commerce. Ils sont réservés et distants avec les PJ.



5. 2-20 citadins. AL var ; DE 12" ; DV 1 ; CA 8 ; AT 1 ; D 1-4

6. 1-6 gardes des Questeurs. AL CB ; DE 12" ; DV 4 ; CA 4 ; AT 1 ; D 1-8

Les gardes des Questeurs ont reçu l'ordre d'emmener à Haven, devant le Grand Questeur en personne, quiconque possède le moindre renseignement sur le bâton de cristal bleu. S'ils sont amenés à combatre, les gardes luttent avec bravoure tant qu'ils n'ont pas perdu la moitié de leurs effectifs, qui battent en retraite, en quête de renforts.

7. 1 cerf blanc. AL LB ; DE 24" ; DV 10 ; CA -5 ; AT 3 ; D 1-12/1-6/1-6

Cette créature reste un peu en avance des PJ, les conduisant vers le meilleur chemin. Le cerf disparaît complètement après avoir parcouru 3-6 (ad4 +2) hexagones sur la carte des contrées sauvages.

8. 2-8 aigles géants. AL N ; DE 3"/48" ; DV 4 ; CA 7 ; AT 3 ; D 1-6/1-6/2-12

Volant haut dans le ciel, ces animaux virent et filent en battant des ailes dans la plus mauvaise direction possible pour le groupe.

9. 1-4 sangliers géants. AL N ; DE 12" ; DV 7 ; CA 6 ; AT 1 ; D 3-18

10. 4-16 chiens sauvages. AL N ; DE 15" ; DV 1+1 ; CA 7 ; AT 1 ; D 1-4

Les chiens attaquent dans 40% des cas, ou lorsqu'ils sont attaqués. Une fois que la moitié de la meute tuée, le reste prend la fuite.

11. 1-10 draconiens baaz. AL LM ; DE 6" [15"]/8" ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4

12. 1-8 draconiens bozaks. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; DV 4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts : *1er niveau : bouclier, projectile magique, sommeil ;* 2ème niveau : *ténèbres sur 5 mètres, toile d'araignée*

Ils battent en retraite après avoir subi 50% de pertes.

13. 1-12 araignées énormes. AL N ; DE 3"/ *12" ; DV 2+2 ; CA 4 ; AT 1 ; D 1-6 + poison

14. 2-12 ogres. AL CM ; DE 9" ; DV 4+1 ; CA 5 ; AT 1 ; D 1-10

Il s'agit là de troupes des Seigneurs-Dragons, qui gardent une, route. Leurs ordres veulent qu'ils posent des questions au sujet du bâton de cristal bleu et interdisent, à n'importe quel prix, le passage sur cette voie.

15. 2-12 âmes en peine. AL LM ; DE 12"/ 24" ; DV 5+3 ; CA 4 ; AT 1 ; D 1-6 + perte d'un niveau

Il s'agit d'esprits de personnes vouées au mal qui périrent lors du Cataclysme.

16. 2-8 trolls. AL CM ; DE 12" ; DV 6+6 ; CA 4 ; AT 3 ; D 5-8/5-8/2-12

Ils servent dans l'armée draconienne. Ils ont mission de tuer tout ceux qu'ils rencontrent.

17. 1-3 feux follets. AL CM ; DE 18" ; DV 9 ; CA -8 ; AT 1 ; D 2-16

Créées au mement du Cataclysme, ces créatures s'efforcent de guider les PJ dans la piere direction possible, puis attaquent.

18. 1-6 serpents venimeux. AL N ; DE 15" ; DV 4+2 ; CA 5 ; AT 1 ; D 1-3 + poison

19. 1 dragon ancien et énorme (Khisanth). Cf. caractéristiques à la zone de Rencontre 70K.

Lors de cette rencontre, Khisanth reste en l'air. La créature n'attaque que dans 20% des cas (100% si les PJ l'agressent). Le dragon compte sur l'aura de *peur* qui émane de sa personne, puis utilise une fois son souffle sil est forcé de combattre. Il s'éloigne à tire d'ailes avant de subir des dégâts importants.

20. 1-10 draconiens bozaks. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; DV 4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts : 1er niveau : *bouclier, charme-personnes, projectile magique ;* 2ème niveau : *image miroir, invisibilité*

21. 1 catoblépas. AL N ; DE 6" ; DV 6+2 ; CA 7 ; AT 1 ; D 1-6 + étourdissement le regard entraine la mort

22. 1-10 dragons noirs fraîchement éclos. AL CM ; DE 12"/24" ; pv 6 chacun ; DV 6 ; CA 3 ; AT 3 ; D 1-4/1-4/1-3

23. 1-6 serpents venimeux. AL N ; DE 15" ; DV 4+2 ; CA 5 ; AT 1 ; D 1-3 + poison

24. 2-12 âmes en peine. AL LM ; DE 12"/ 24" ; DV 5+3 ; CA 4 ; AT 1 ; D 1-6 + perte d'un niveau

Table 3 : Le bois des Ombres

Les rencontres dans cet endroit surviennent sur un résultat de 1-2 avec un 1d6. Effectuez un tirage toutes les 4 heures de jeu (6 fois par jour de jeu) ; si une rencontre a lieu, jetez 2d4 et reportez-vous à la table ci-dessous. Sauf si les indications du texte diffèrent, ces créatures questionnent les PJ : si ces derniers donnent leurs véritables noms ou bien montrent le bâton de cristal, les créatures les escortent jusqu'à la Licorne Maître des Forêts.

2. 1-12 griffons. AL N ; DE 12"/30" ; DV 7 ; CA 3 ; AT 3 ; D 1-4/1-4/2-16

Ils attaquent et combattent jusqu'à ce que mort s'ensuive dans 20% des cas (70% si le groupe est à cheval).

3. 1-20 sylvaniens. AL CV ; DE 12" ; DV 12 ; CA 0 ; AT 2 ; D 4-24/4-24

4. 2-8 satyres. AL N ; DE 18" ; DV 5 ; CA 5 ; AT 1 ; D 1-8

Ces joyeux farceurs s'efforcent attirer les PJ dans des pièges, de leur jeter de l'eau du haut des branches, de les provoquer en se moquant d'eux de l'autre côté d'une fosse camouflée. Faites appel à votre imagination pour inventer d'autres plaisanteries.

5. 1-12 centaures. AL CB ; DE 18" ; DV 4 ; CA 5(4) ; AT 1 ou 2 ; D 1-10 ou 1-6/ 1-6

6. 1 lutin. AL LB ; DE 12" ; DV 1/2 ; CA 3 ; AT 1 ; D 1-3

Le lutin tente de dérober le bâton et de l'apporter à la licorne. S'il y parvient, le Maître es Forêts rend l'objet volé aux aventuriers.

7. 10-100 esprits follets. AL N(B) ; DE 9"/ 18" ; DV 1 ; CA 6 ; AT 1 ; D 1-4

8. 1 sylphide. AL N(B) ; DE 12"/36" ; DV 2 ; CA 9 ; AT 0 ; D aucun

La sylphide ne se montre pas au groupe. Elle s'efforce de conduire les aventuriers au Maître des Forêts uniquement en leur parlant.

SECONDE PARTIE : "LES DRAGONS DE FLAMMES"

Table 4 : Table de périodicité des rencontres

ENVIRON.	PERIOD.	DISTANCE	TIRAGE SUR LA TABLE 5
Ville	1/3	1-6"	1-4 (1d4)
Ruines	1/3	1-6"	3-10 (1d8+2)
Steppes	4/jour	1-100"	7-14 (1d8+6)
Montagnes	6/jour	1-20"	9-16 (1d8+8)
Sla-Mori	1/3	1-6"	16-19 (1d4+15)
Pax Tharkas	1/3	1-6"	20-25 (1d6+19) .

Une rencontre aléatoire survient sur un résultat de 1 sur 1d10. Pour déterminer le type de créature rencontrée, consultez la Table 4, lancez le dé approprié et ajoutez le nombre indiqué dans la colonne de droite. Reportez-vous au résultat sur la Table 5.

Table 5 : Liste des rencontres aléatoires

1. 2-12 citadins. AL var ; DE 12" ; DV 1 ; CA 8 ; AT 1 (épée courte) ; D 1-6

Ils ne sont pas hostiles, mais font tout leur possible pour qu'on les laisse tranquilles. Ils s'enfuiront s'ils sont agressés.

2. 2-8 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18 ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

3. 1-4 chiens sauvages. AL N ; DE 15" ; DV 1+1 ; CA) ; AT 1 ; D 1-4

Faibles et affamés, ces animaux se montreront amicaux si on leur donne à manger.

4. 2-12 draconiens Kapaks. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 (épée courte) ; D 1-6 + poison ; se liquéfient en flaques d'acide en mourant

5. 3.18 gobelins. AL LM ; DE 6" ; DV 1-1 ; CA 6 ; AT 1 ; D 1-6

Ces créatures défient et tentent de mettre le groupe à mal. Toutefois, si la moitié d'entre eux sont blessés, ils font volte-face et prennent la fuite.

6. 2-24 centipèdes géants. AL N ; DE 15" ; DV 1/4 ; CA 9 ; AT 1 ; D poison (jet de protection à -4)

7. 2-26 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; DV 2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant



APPENDICES



8. 7-16 hobgobelins. AL LM ; DE 9" ; DV 1+1 ; CA 5 ; AT 1 ; D 1-8
   Ils battent en retraite lorsque la moitié d'entre eux - ou plus - ont été tués.
9. 1 wiverne. AL NM ; DE 6"/24" ; DV 7 + 7 ; CA 3 ; AT 2 ; D 2-16/1-6 + poison
   Cette créature s'efforcera d'emporter 1 PNJ (choisi au hasard) ; s'il n'y a aucun PNJ avec le groupe, la wiverne s'attaque alors à un PJ (choisi également au hasard).
10. 1-3 trolls. AL CM ; DE 12" ; DV 6+6 ; CA 4 ; AT 3 ; D 5-8/5-8/2-12
11. 3-30 élans. AL N ; DE 18" ; DV 3 ; CA 8 ; AT 1 ; D 1-4
   Ils fuient devant le groupe.
12. 1-6 nécrophages. AL LM ; DE 12 ; DV 4+3 ; CA 5 ; AT 1 ; D 1-4 + absorption d'énergie
13. 2-8 loups géants. AL NM ; DE 18" ; DV 3+3 ; CA 6 ; AT 1 ; D 2-8
   Ils battront en retraite dès que la moitié de la horde, ou plus,aura été tuée.
14. 1-2 griffons. AL N ; DE 12"/30" ; DV 7 ; CA 3 ; AT 3 ; D 1-4/1-4/2-16
   Désespérément en quête de nourriture, ces créatures tenteront d'abattre un cheval ou un PJ (au hasard), avant d'emporter leur proie.
15. 1-6 béliers géants. AL N ; DE 15" ; DV 4 ; CA 6 ; AT 1 ; D 2-12
   Un seul animal du troupeau est réellement un bélier. Les autres sont des brebis. Le bélier se battra jusqu'à la mort tandis que les femelles s'enfuient.
16. 2-20 zombis. AL NM ; DE 6" ; DV 2 ; CA 8 ; AT 1 ; D 1-8
17. 2-8 vers charognards. AL N ; DE 12" ; DV 3+1 ; CA 3/7 ; AT 8 ; D paralysie
18. 1 âme en peine. AL LM ; DE 12"/24" ; DV 5+3 ; CA 4 ; AT 1 ; D 1-6 + perte d'un niveau
19. 2-12 guêpes géantes. AL N ; DE 6"/21" ; DV 4 ; CA 4 ; AT 2 ; D 1-8/1-4 + poison
20. 1-10 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18 ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4
21. 3-10 draconiens kapaks. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 ; D 1-6 + poison ; se liquéfient en flaques d'acide en mourant
22. 3-12 hobgobelins. AL LM ; DE 9" ; DV 1+1 ; CA 5 ; AT 1 ; D 1-8
23. 2-16 gobelins. AL LM ; DE 6" ; DV 1-1 ; CA 6 ; AT 1 ; D 1-6
24. 2.8 chiens de guerre. AL NM ; DE 12" ; DV 2+2 ; CA 6 ; AT 1 ; D 2-8
   Si les PJ donnent à manger à ces animaux, ils s'emparent de la nourriture et décampent. Sinon, ils attaquent et combattent jusqu'à la mort.
25. 1-4 Aghars. AL CN ; DE 12" ; DV 2 ; CA 7 ; AT 1 ; D 1-6
   Ils tentent d'intimider le groupes, mais détalent dès la première blessure.

LE CANTIQUE DU DRAGON

Oyez le sage quand descend son chant intense
qui, telles les larmes ou la pluie des cieux,
chasse le poids des ans et la poussière des récits nombreux
de la fantasque épopée de Dragon Lance.
Car au plus profond des âges, par-delà la souvenance et le verbe,
au temps des premiers rougeoiments du monde
quand du giron de la forêt les trois lunes entamèrent leur ronde,
les dragons, terribles et superbes,
déchaînèrent les foudres de la guerre sur le monde de Krynn.

Cependant, au milieu de l'obscurité des dragons,
au milieu de nos cris implorant que s'éclaire
la face aveugle de la lune noire qui montait dans les airs,
un rais de lumière en Solamnie fit sensation.
Un preux et courageux chevalier, qui
les dieux en personne tança de moult avertissements
puis forgea la forte Lance, transperça l'âme de la gent
dragon et repoussa l'ombre de leurs ailes de nuit
loin des flamboyants rivages de Krynn.

Adonc Huma, chevalier solamnique,
porte-flambeau glorieux, premier lancier,
suivit ladite lumière au pied des monts Khalkist,
assise rocailleuse des divinités,
et jusques en leur temple où régnait silence constant.
Interpelant les forgerons divins, il fit sien
leur pourvoir ineffable à cette fin d'écraser le mal ô combien
innomable et renvoyer l'empire du noir oppressant
aux tréfonds de la gorge des dragons.

Paladine, illustre Dieu du Bien, avec une
ardente magnificence parut au côté de Huma
et la Lance de sa dextre robuste renfonça.
Ores Huma, auréolé de l'éclat d'un millier de lunes,
de la Reine des Ténèbres prononça le bannissement
puis rejeta les hordes d'icelle, hurlant à l'unisson,
en l'absurde royaume de la mort, où leurs malédictions
ne trouvèrent pour se repaître que vide et néant
en le sein des profondeurs dessous la terre illuminée.

Avec le vacarme du terre mourut ainsi le Temps des Rêves
et naquit l'Ere de la Force.
Istar, royaume de lumière et de vérité, surgit au-delà des portes
du Levant, là où des minarets d'or et d'albâtre s'élèvent
pour louer gloire au soleil et son rayonnement,
et proclama le mal éteint.
Istar, qui enfanta et berça d'interminables étés de bien,
brillait pareillement à un météore incandescent
au firmament immaculé des justes.

Nonobstant la généreuse profusion de l'astre du jour,
le Prêtre-Roi d'Istar à la nuit tombée devinait des ombres :
les arbres s'armaient de dagues, les ruisseaux
devenaient sombres
et denses dessous la présence muette de la lune alentour.
Relisant incontinent dans les grimoires la geste de Huma,
il se mit en quête de sceaux, de signes et de sorts
pour oser, lui aussi, invoquer les dieux et encore
gagner leur aide pour sa sainte croisade ici-bas,
qui du péché purgerait le monde.

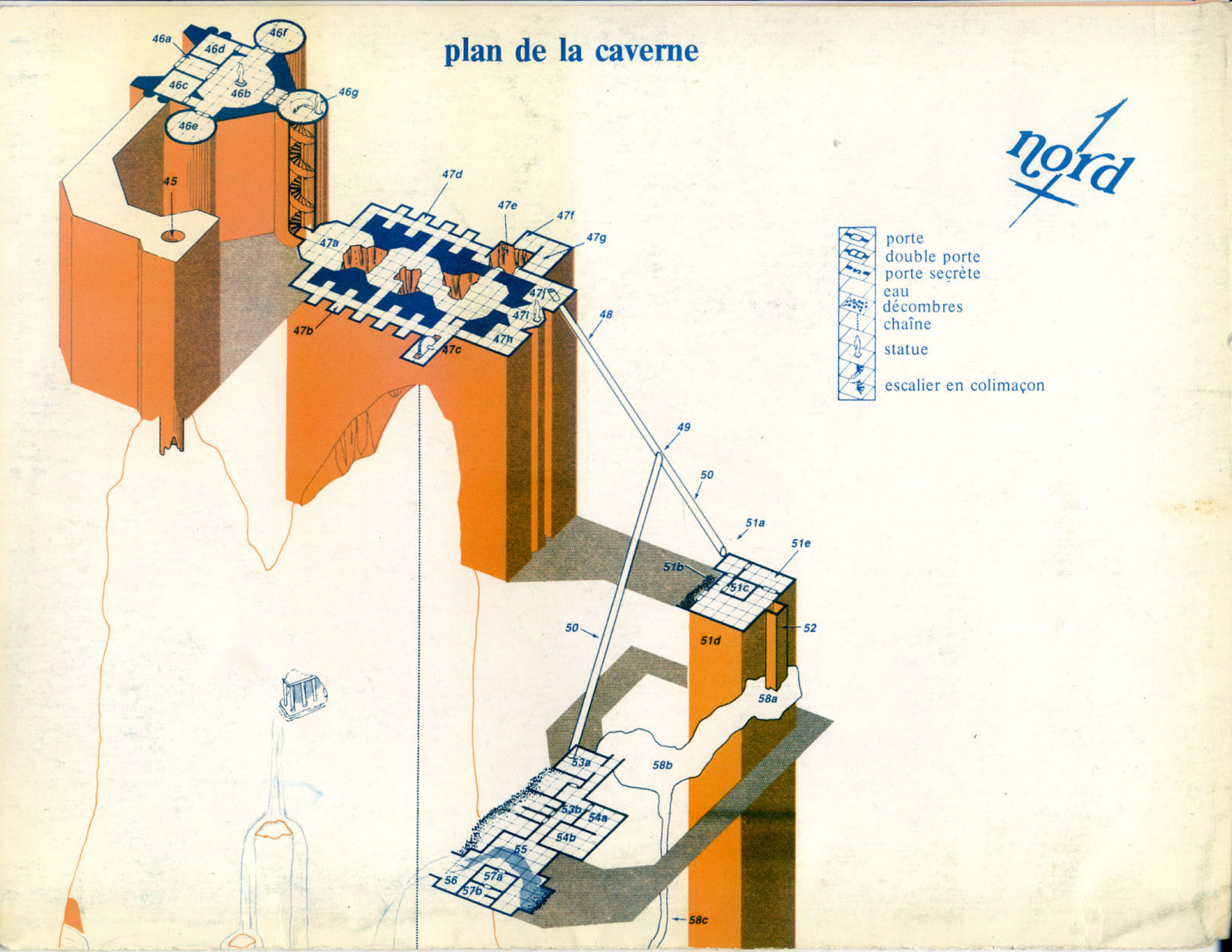
Adonc s'instaura période de mort et de drame
lorsque les dieux se détournèrent du monde. Des cieux
venu, sur Istar s'abattit un déluge de feu ;
la ville se fendit à la façon d'un crâne en les flammes,
les montagnes éventrèrent les vallées autrefois fécondes,
dans les fosses des sommets les océans se déversèrent,
les déserts accaparèrent la couche abandonnée des mers,
les routes agitées de soubressauts de par le monde
s'appelèrent les chemins de la mort.

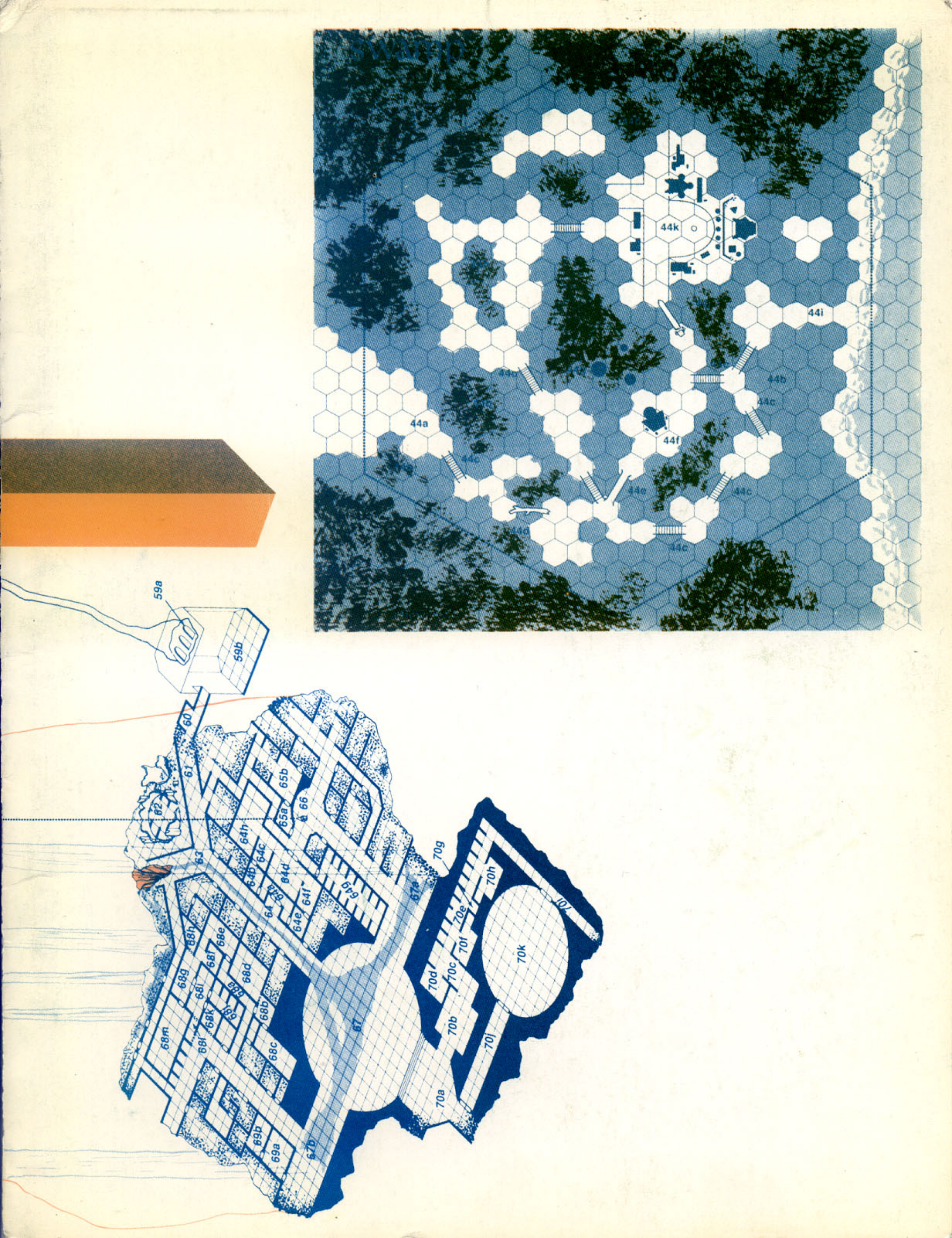
Ainsi débuta l'Ere de la Désespérance.
Pistes et sentiers suivaient des tracés enchevêtrés.
Tempêtes de vent et de sable hantaient les ruines des cités
et steppes et monts furent pour survivre notre seule espérance.
Tandis que les anciens dieux perdaient leur emprise,
nous interrogeâmes la blême vacuité glacée du ciel
et adressâmes nos suppliques à des divinités nouvelles.
L'empyrée est calme, muet, immobile dessous la brise.
Il nous reste encore à entendre leur réponse.

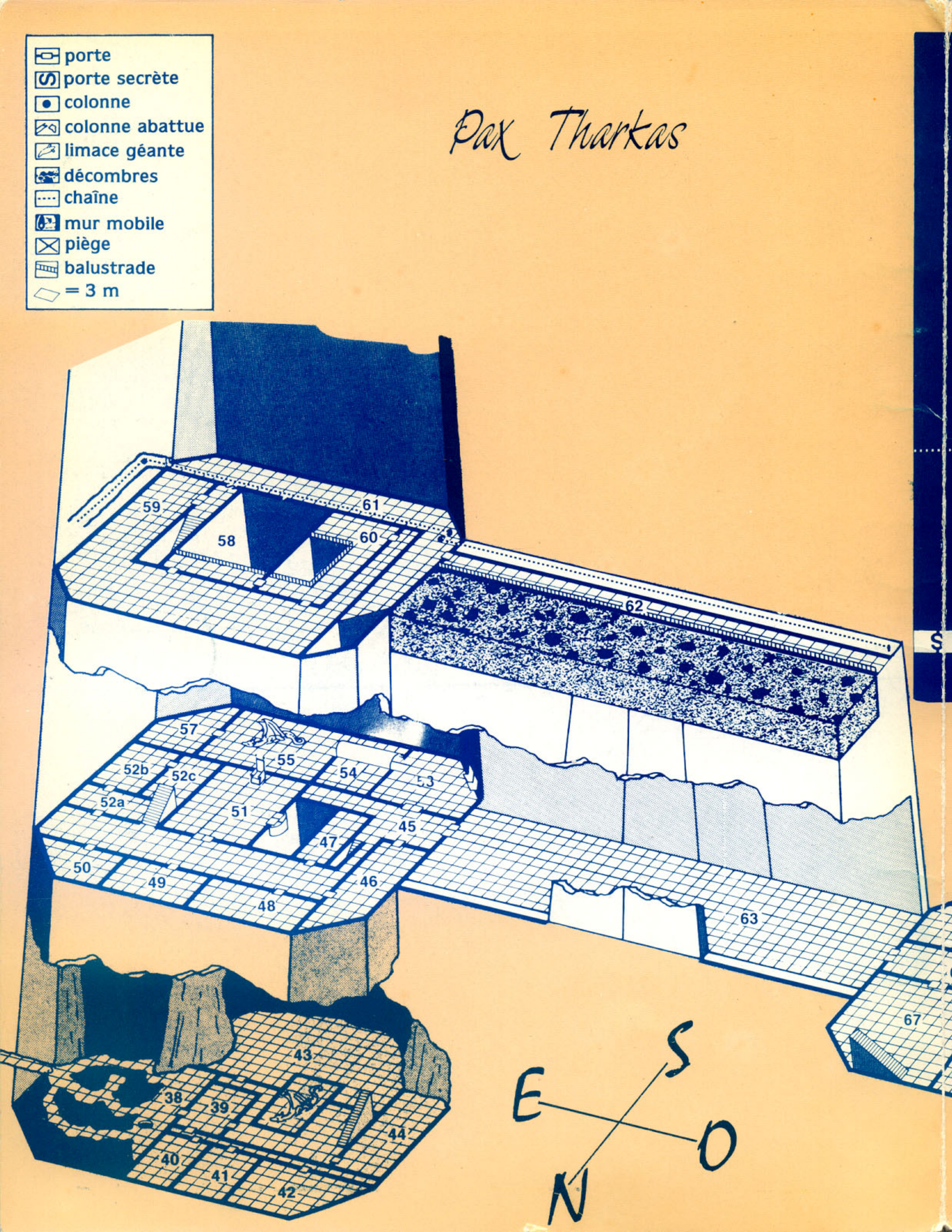
Alors vers le Levant, dedans la cité engloutie
meurtrie par la perte du halo d'azur, vinrent les Héros,
Compagnons de l'auberge, héritiers de tous les fardeaux,
loin de leurs tunnels et de leurs sylvestres logis,
loin des planes étendues des steppes, des fières
huttes nichées au creux des vallées, des fermes assommées
sous le joug des seigneurs-dragons et de l'obscurité.
Ils vinrent en cette fin de servir la lumière,
feu couvant de guérison et de grâce.

Fuyant ce lieu, pourchassés par les armées au galop,
rutillantes et féroces légions sans âme, ils
vinrent porter le bâton au milieu des débris de la ville,
où dessous les herbes folles et le chant des oiseaux,
dessous le bois des vallées, dessous l'éternité,
dessous le berceau-même des ténèbres abyssales,
une faille en icelles fit écho à la source de lumière spectrale,
aspirant toute lueur jusques au cœur de clarté
pour offrir en cette prime occasion la plénitude
de son éblouissement divin.

plan de la caverne




44k
44i
44b
44c
44a
44f
44e
59a
59b
60
61
62
63
64a
64b
64c
64d
64e
64f
64g
64h
65a
65b
66
67
67a
67b
68b
68c
68d
68e
68g
68h
68i
68m
69a
69b
70a
70b
70c
70d
70e
70f
70g
70h
70i
70j
70k


porte
porte secrète
colonne
colonne abattue
limace géante
décombres
chaîne
mur mobile
piège
balustrade
= 3 m
Pax Tharkas
59
61
58
60
62
57
55
52b
52c
54
53
52a
51
45
47
50
49
46
48
63
67
43
38
39
44
40
41
42
S
E
O
N

25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37

=20 ft.

N

Sla-Mori

